2 CDs JOC FULL! - TUROK 2 – CURĂȚĂ LUMEA DE DINOZAURI MUTANȚI!

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Noiembrie 2003

JOC FULL!!



Turok 2
SEEDS OF EVIL

REVIEW

The Temple of Elemental Evil
RPG 100%, AD&D 100%

Homeworld 2
Odiseea spațială 2(003)

Halo: Combat Evolved
Cel mai bun shooter pentru XBOX, acum pe PC

Loud and Clear
700 W
Putere brută
în test



125.000 lei

DEMOS BEYOND GOOD & EVIL ■ LOCK ON ■ THE HOBBIT ■ WORMS 3D DRIVERS ATI CATALYST 3.8 ■ DETONATOR 45.23
MODS INDY WINSTON TRACKS ■ TRON TOOLS PATCH MEDIEVAL 1.1 ■ TRON 1.2 IMAGINI AIM ■ BLACK9 ■ MIDDLE EARTH ONLINE

Life/2

Valve pierde presiune



Câte jocuri de renume mondial au fost lansate până acum? Câte au intrat în istorie și n-au mai ieșit de-acolo? Nu contează... Important e că etalonul în materie de jocuri nu se stabilește de azi pe mâine. E nevoie de oameni cu experiență, de oameni pasionați. Oameni asemeni celor de la Valve care, pe lângă faptul că probabil sunt putred de bogați, sau poate tocmai din cauza asta, au fost victima uneia dintre cele mai mari 'oții din istoria producerii jocurilor pentru PC. Valve ne-a făcut praf în 1998 cu al lor Half-Life. Acum se pregătesc să rupă din nou gura târgului cu o continuare a hitului... Stop! Hai, gata cu prostiile! „Cineva" a lovit acolo unde o doare pe Valve mai tare, și anume la codul sursă. „Doar 1/3 din el!", țipau ca din gură de șarpe comunicatele de presă ale Valve. „Tot!", se răsfăța 'ackerul. Și, uite-așa, unul dintre cele mai mari furturi de proprietate intelectuală din istorie se transformă într-un balamuc, într-o teorie a conspirației căreia nu-i mai vezi nici capul, d-apoi coada! Nu e nici un secret că Vivendi stă să vândă departamentul „Jocuri", zis și VU Games, de care totuși insistă să se țină cu dinții, măcar anul acesta. Printre... delfinii avizi de sânge proaspăt de producător se numără Microsoft, Electronic Arts, Take 2 Interactive și Activision. Cum ai putea să grăbești mai ușor moartea financiară a mult iubitului competitor decât printr-un scandal de proporții haflaifice? Și id Software a înghițit o gălușcă prea fierbinte acum câteva luni, când s-a trezit cu un pre-alfa de Doom 3 pe Internet, dar a supraviețuit. Totuși, aia nu se compară cu furtul integral al codului sursă și lansarea „pe piața roz" a lui Half-Life 2, la mai puțin de o săptămână după ce mâinile Valve și ATI se eliberau din strânsoarea de deasupra unui contract savuros și răcoritor (ATI Radeon 9800XT cu Half-Life 2 Lite bundled).

Sunt două săptămâni între scrierea de către mine și citirea de către voi a acestui editorial. Și numai Gordon Freeman, alb, obosit, acest alfa, omega și mai ales beta al jocurilor pentru PC, știe ce se mai poate întâmpla în aceste două săptămâni. Oricum nu prea contează. Chiar dacă 'oțul de 'acker e prins, chiar dacă sursele sunt recuperate, chiar dacă Half-Life 2 va fi lansat la timp (adică la „noul" timp, prin aprilie 2004), pata rămâne și nu se duce nici cu Bonalux(at), nici cu As (în mânecă). Naivă și plăpândă Valve, sunt cam degeaba bărbații tăi cu robinet la cap, că nu-s etanși de nici o culoare. Peci și pace!

■ Mike

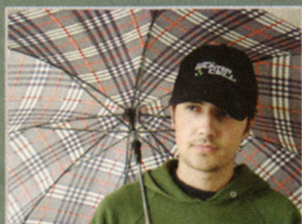




TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. Homeworld 2
2. World Racing
3. Chrome



Mitza –
1. Halo - Combat Evolved
2. UFO: Aftermath
3. Homeworld 2



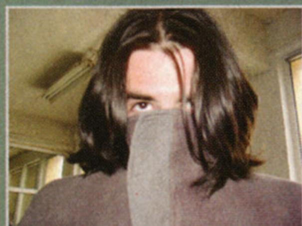
Sebah –
1. World Racing
2. Chrome
3. Halo - Combat Evolved



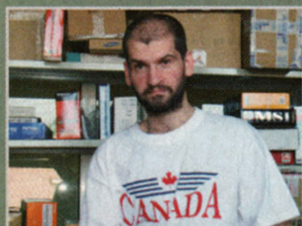
Locke –
1. UFO: Aftermath
2. The Temple of Elemental Evil
3. Nascar Thunder 2004



BogdanS –
1. Iwill ZPC
2. Canon CanoScan LiDE 80
3. ZyXEL Dimension ES-3024



Koniec –
1. NHL 2004
2. Homeworld 2
3. Chrome



Marius Ghinea –
1. World Racing
2. Homeworld 2
3. Halo - Combat Evolved

LEVEL NOIEMBRIE 2003



CUPRINS CD

DEMO
Beyond Good & Evil
Lock On
The Hobbit
Worms 3D

DRIVERS
ATi Catalyst 3.8 Win 2k/XP
Nvidia Detonator 45.23 Win 2k/XP

MODS
Indy Winston Tracks
Set de reguli AD&D 3.5
TRON Tools

PATCH
Medieval: Total War 1.1
TRON 2.0 1.2

SCREENSAVER
Disco Skeleton

WALLPAPERS
Homeworld 2

MEDIA
Filme
Driver 3
Manhunt
Imagini
A.I.M.
Black9
Middle Earth Online

UTILITARE
HexEditor
Opera 7.02
SpaceMonger

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.





LEVEL NOIEMBRIE 2003

CUPRINS

news

Horizons: Empire of Istaria

Producător Artifact Ent. **Distribuitor** Atari **Data lansării** Sfârșitul 2003 **On-line** www.europe.istaria.com

Că tot pășim foarte apăsat cu dreptul în era jocurilor on-line, iată că așa numiții Artifact Entertainment ne pregătesc un nou MMORPG denumit Horizons: Empire of Istaria. Cunoscătorii poate își mai amintesc de un alt joc Horizon, însă acesta este destul de vechi și a trecut cam neobservat, așa că nu mai contează. Oricum, acesta de față propune celor interesați o nouă aventură cu valențe epice, în care vom putea lua, spre exemplu, rolul unui om, elf, dwarf, fiend sau – hai, că asta sună bine! – dragon. Desigur, cei care nu se vor face dragoni (sunt chiar curioasă câți vor fi aceia) vor avea multe alte opțiuni decât cele enumerate. Ca orice producător care se respectă, și Artifact Entertainment promite că Horizons: Empire of Istaria va fi situat într-o locație virtual-geografică extraordinară, iar peisajele vor fi atât de frumoase încât vom rămâne cu gura căscată și ne vom îmbolnăvi de inimă de atâtea emoții poetice. Totuși, este cel puțin foarte important de menționat că jocul în cauză a câștigat o serie de premii la bine-cunoscutul eveniment E3, unde a fost prezentat, deci se pare că este ceva de capul lui. Una dintre cele mai importante recunoașteri ca „Game of Show" a venit de la Adrenaline Vault (www.avault.com), care a fost impresionat deoarece Horizons oferă un sistem de crafting extrem de complex și bine realizat, posibilitatea de a deține proprietăți (virtuale, evident) și de a construi până și orașe. O veste bună pentru cei interesați de lumea Regatului Istaria: jocul tocmai și-a deschis porțile pentru beta testeri, așa că vă puteți înscrie și voi. Mai ales în contextul în care Artifact Entertainment au oferit de curând și un update tocmai pentru Europa.

Lara







LEVEL TOP 10

OCTOMBRIE 2003*

1.	**GTA: Vice City**	**207**
2.	**Warcraft III**	**189**
3.	**Gothic II**	**118**
4.	SW JK: Jedi Academy	80
5.	Colin McRae Rally 3.0	50
6.	Enter the Matrix	38
7.	Tom Clancy's Splinter Cell	29
8.	Tony Hawk's Pro Skater 4	22
9.	Republic: The Revolution	8
10.	Tron 2.0	5

*preluat de pe www.level.ro

INTERPLAY ȘI VIVENDI, LA CUȚITE

Interplay a încheiat orice discuție cu VU Games, subsidiara responsabilă de jocuri a lui Vivendi. Evident, motivul este unul de ordin financiar, în sensul că Interplay nu a primit anumite sume de bani de la Vivendi. Se pare că datoriile erau pentru distribuția jocului Lionheart. Chiar și în acest context nefericit, păgubiții au declarat că titlurile anunțate, Baldur's Gate: Dark Alliance 2 și Fallout: Brotherhood of Steel pentru Xbox și PS2, nu vor întârzia să apară pe piață la sfârșitul acestui an.

Ultima X: Odyssey

Producător Origin Systems **Distribuitor** Electronic Arts **Data lansării** Începutul 2004 **On-line** uxo.ea.com

În Alucinor, o lume fantastică, dominată de neînțelegeri și de toate bunătățile care vin o dată cu acestea (monștri, dezastre, plăgi, știți voi) a poposit la un moment dat un om. Acesta întruchipa binele și adevărul, dedicându-și existența aducerii acestor două concepte în Alucinor. Prin clasicele metode (căsăpit monștrii, salvat lumea de la pieire etc.), el și-a căpătat statutul de erou, fiind numit într-un mod cât se poate de simplu Avatarul. Cei care au fost alături de el la clasicele treburi (căsăpit monștrii, salvat lumea și altele de genul) au primit numele de Însoțitorii Avatarului. Problema este că, la un moment dat, Avatarul a dispărut. Necazul! Și cum acesta nu vine niciodată singur, cetățenii Alucinor-ului și-au dat seama că doar Însoțitorii îi mai pot proteja de rele, iar aceștia nu se ridică nici pe departe la valoarea Avatarului. Ca să fie totul și mai palpitant, în Alucinor face ochi și un Gardian al Răului, pe care numele îl caracterizează foarte bine. Cum Ultima X: Odyssey este un joc online, pur și simplu vei fi plasat în acest Alucinor și vei face fix ceea ce vei vrea. Dacă sufletul ți-e de factură creștinească, probabil te







vei alătura celor care luptă să îl înfrângă pe Răul Gardian. Dacă nu, treaba ta! Oricum, jocul promite să fie deosebit de complex, deci în principiu nu te vei plictisi. Este important de spus că Ultima X: Odyssey pare a avea tente fantasy-RPG, deci principalul quest al fiecărui jucător va fi de a-și dezvolta un personaj cât mai capabil. Acesta poate fi ales din rândul mai multor rase, printre care orci, gargoyles, pixies și phoda (cele care sună mai ciudat sunt de-a dreptul interesante). Odată aleasă rasa, vă veți putea înscrie la unul din cele patru ordine: Path of the Arcane, Path of Balance, Path of the Blade sau Path of Nature. După „nașterea” personajului, veți putea accepta questuri (pe care le veți găsi prin perindările în Alucinor) sau misiuni (pe care le veți culege de la clienții regulați – NPC-uri – din cârciuma locală). Oricum, până atunci mai e puțin de așteptat!





■ Lara

UBISOFT, INTERESATĂ DE AERIENE

Linia de simulatoare de zbor de la Ubisoft ar putea beneficia de membri noi. Pentru aceasta, compania a semnat de curând un nou parteneriat cu Maddox Games, care va produce The Battle of Britain, un flight-sim dedicat asaltului Luftwaffe asupra Albionului, și un expansion pack pentru apreciatul IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles. Cele două jocuri vor fi disponibile în 2005 și, respectiv, la începutul lui 2004.

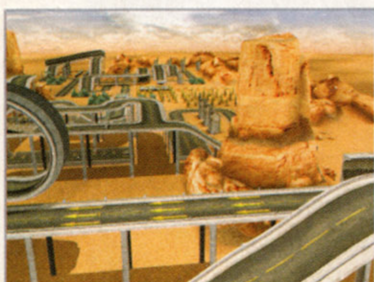
CIA SE REPROFILEAZĂ

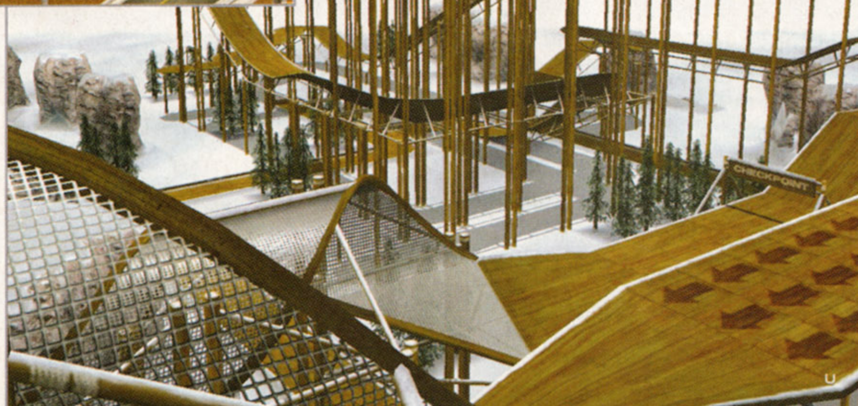
Un articol din Washington Times dă lovitura în rândul gamerilor. Se pare că CIA va cheltui câteva milioane de dolari pentru a crea un joc care să-i ajute pe analiștii lor să gândească precum teroriștii. În prezent, Counter Terrorist Center (CTC) lucrează împreună cu Institute for Creative Technologies la acest proiect. Nu s-au înaintat încă sumele care vor fi investite în el, dar se știe că se vor ridica la ordinul milioanelor.

Trackmania

Producător Nadeo **Distribuitor** Digital Jesters
Data lansării Sfârșitul 2003 **On-line** www.trackmania.com

„Nebunia circuitului și provocările sale", iată ce ne propune Nadeo cu jocul pe care îl au în pregătire, pe numele său Trackmania. Acesta categoric nu va fi doar încă un joc cu mașini. Din contră, se pare că producătorii propun un concept nou, care va pune jucătorul nu numai să conducă o mașină, ci și să construiască cele mai trăsnite piste. De fapt, invers. La începutul fiecărei curse, vom fi nevoiți să ne construim circuitul. Pentru aceasta, vom avea la dispoziție 300 de blocuri de construcție și trei medii. Primul este deșertul american, în care soarele ne va orbi și vom putea admira canioanele, pietrele și mai ales cactușii specifici acestui peisaj. Cel de-al doilea este un sat, sau mai bine spus o priveliște rurală, unde vom trece în mare viteză pe ulițe și poduri și râulețe. Cel de-al treilea peisaj și probabil cel mai palpitant va fi un parc de distracții, disponibil exclusiv în mediu nocturn, unde ne vom putea exercita creativitatea plantând în circuit rollercoaster-e, tiribombe, lumini și luminițe, și alte elemente de acest gen. În ceea ce privește condusul pe propria pistă, acesta va fi disponibil tot în trei „meniuri": Rally, Speed și Stunt. În plus față de toate acestea, jocul se va livra împreună cu 50 de piste gata create. Evident, toate aceste interesante inovații nu ar avea farmec dacă Trackmania nu ar avea multiplayer. Conform celor de la Nadeo, din acest punct de vedere jocul va fi foarte bine optimizat, inclusiv pentru cei cu conexiuni dial-up. Interesant este faptul că Trackmania va permite jucătorilor să își trimită pistele create prin e-mail, datorită unor tehnologii de compresare avansate care vor face ca atașamentul să „cântărească" doar câțiva kilobytes. ■ **Lara**





TESTE COMPARATIVE ATI – NVIDIA

Din ce în ce mai multe teste comparative se fac între produsele celor mai mari firme producătoare de plăci video. Mai nou, pe unde te uiți citești despre cum „ATI o bate la fundu' gol pe NVIDIA". Cei de la AnandTech au publicat și ei un test comparativ între ATI Radeon 9800XT și NV38(o versiune overclock-ată de 5900 ultra). Testul este făcut în totalitate pe jocuri ce folosesc DirectX 8 - Halo, Splinter Cell, C&C: Zero Hour, Homeworld 2 - iar rezultatul este, din nou, nefavorabil celor de la NVIDIA. Singurul joc în care NV38 a făcut față este Homeworld 2. Oricum, mai țineți minte știrea referitoare la bechmark-ul făcut pe baza engine-ului de HL2? Mai știți cum ATI a lăsat la două poște în spate NVIDIA? Urât, foarte urât...

S.T.A.L.K.E.R. – radiații suplimentare

Producător GSC Game World **Distribuitor** THQ **Data lansării** 2004 **On-line** www.stalker-game.com

Un post de pe forumul S.T.A.L.K.E.R. vorbește despre complexitatea AI-ului și despre încercările echipei de producție de a crea ceea ce au numit „Life Simulation". Personajele și creaturile din S.T.A.L.K.E.R. nu vor fi conduse în totalitate de scripturi, ca în majoritatea first-person shooter-elor, ci vor funcționa după un set de reguli predefinite, similar cu ceea ce se întâmplă în The Sims. Acest lucru permite NPC-urilor din joc să ducă la capăt misiuni și să se grupeze în echipe. AI-ul de luptă a fost creat folosind tactici copiate după cele ale Forțelor Speciale și va permite inamicilor să folosească elicoptere și transportoare de trupe. Jucătorii nu vor trebui să se teamă doar de inamici umani controlați de AI-ul adaptabil stilului de joc al gamer-ului, ci și de mulțimea de mutanți rezultați în urma dezastrului radioactiv de la Cernobâl. Câteva dintre aceste creaturi au abilități speciale prin care pot obține controlul asupra minții jucătorului, materializat prin perturbarea vederii sau prin imobilizarea temporară. NPC-urile chiar vor beneficia de script-uri care le vor permite anumite acțiuni ce vor adăuga un realism mai mare existenței lor: se vor putea scărpina, vor fuma și vor avea alte câteva asemenea obiceiuri nesănătoase, specifice NPC-urilor. Se pare că AI-ul va fi foarte dezvoltat și, după cum spun cei de la GSC Game World, va fi format din două părți: una on-line și alta off-line. Cea on-line va intra în funcțiune în momentul în care NPC-ul va intra în contact direct cu personajul controlat de noi. Va primi informații despre jucător doar din ceea ce va vedea și auzi, adică nu se va folosi de nici un fel de cheat pentru a ne da în cap, știind ce arme avem, câte gloanțe mai sunt în pistolul de la centură și, mai ales, câtă viață mai avem. Modul off-line este, după cum probabil ați ghicit, un fel de stand-by al adversarilor, mod în care așteaptă să înceapă acțiunea. Toate acestea au fost spuse de Don Reba, care sfârșește post-ul exprimându-și speranța că S.T.A.L.K.E.R. va crea furori nu doar prin grafică, ci și printr-un AI revoluționar.

■ **Koniec**





Semnificația simbolurilor

 Demo pe CD
 Imagini pe CD
 Wallpaper pe CD
 Film pe CD
 Patch pe CD
 MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

FAN-PATCH PENTRU THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Fiindcă cei de la Atari au fost foarte obosiți după lansarea jocului The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure, o mână de fani care își spun The Circle of Eight Group au preluat ei această dificilă treabă și au oferit primul patch, pe www.co8.org. Acesta rezolvă o lungă serie de „gândaci" cu care probabil v-ați întâlnit și voi: vrăjile de atingere și Silence, Web, Soften Earth și Stone nu mai acționează permanent, vrăjile de Cure și Inflict sunt reparate, iar Read Magic poate identifica poțiunile, precum și scroll-urile.

SE VOR LANSA

NOIEMBRIE 2003

1	Deep Sea Tycoon	GMX
2	The Lord of the Rings, The Return of the King	EA
3	XIII	Ubi Soft
4	Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi
5	Terminator 3: War of the Machines	Atari
6	Unreal Tournament 2004	Atari
7	Warlords IV: Heroes of Etheria	Ubi Soft
8	Far Cry	Ubi Soft
9	Need for Speed Underground	EA
10	Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	Atari

Acesta este locul
în care m-au răpus.

Joc multiplayer cu conexiune fără fir
Card-uri cu jocuri de la cei mai cunoscuți producători
Suport pentru grafică 3D
Bluetooth
MP3 player, radio FM
Telefon mobil în bandă triplă

n-gage.com

Produs disponibil în magazinele Germanos si Internity
(vezi www.nokia.ro)



N·GAGE
NOKIA

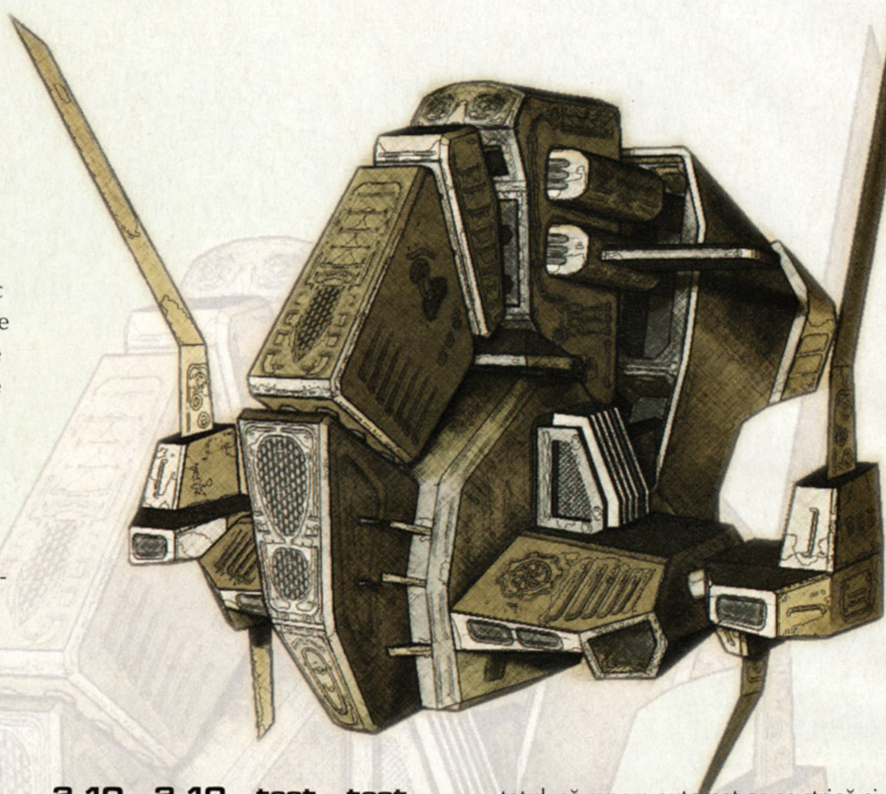
oricine
oriunde

A.I.M. - Artificial Intelligence Machine

preview

Sunt robot... și ce dacă?

Rușii... Ce știu ei? Să se bată, să cucerească, să distrugă și să inventeze mașini noi de ucis. Iată că nu este chiar așa. Mai știu și să facă jocuri. Și le fac excelent. Dintotdeauna rușii au fost cei care au pus suflet în ceea ce fac și o fac cu simț de răspundere. Toată lumea știe și laudă simulatoarele lor de zbor. Cele mai tari engine-uri fizice sunt cele puse la punct de către programatorii ruși. Poate cel mai lăudat simulator de zbor de până acum este IL-2 Sturmovik. Critici ai jocurilor pentru PC din toată lumea au ajuns la concluzia finală prin care încearcă să ne convingă de performanțele la care jocurile făcute de ruși ajung din punct de vedere fizic. Așa promite a fi și A.I.M. - Artificial Intelligence Machine, făcut de cei de la Sky-River Studios – Rusia. Acum, nu prea știu eu de ce vor să introducă în joc un asemenea sistem incredibil de fizică, despre care urmează să vă povestesc, deoarece SF-urilor nu li se prea potrivesc găselnițele astea de care ne lovim zi de zi. Oricum, dacă vor fi în stare să pună un engine fizic realist într-un joc ce se prezintă arcade ca și control și RPG ca gen, eu zic că o să iasă ceva bun.



2-10... 2-10... test... test...

A.I.M. - Artificial Intelligence Machine are o poveste destul de interesantă la bază. Cândva, de mult, oamenii au construit o bază de testare a unor roboți de luptă. Au mai construit și un creier electronic care să supravegheze totul, să repare automat ce se strică și, mai ales, să îmbunătățească ce se poate pe ici, pe colo. Din cauze necunoscute, oamenii au lăsat în plata Domnului respectiva „fabrică”. Cu alte cuvinte, și-au băgat picioarele și nu le-a mai păsat de ce se întâmplă p-acolo. După ani buni, atâția ani buni încât nici măcar calcula-



Urmărire în pampas



Raza morții



Unde-s mulți puterea crește

toarele nu-și mai aduceau decât vag aminte despre creatorii lor, de pe banda de producție ieși tu. Un roboțel destinat pilotării celor mai rapide și performante nave de luptă la sol.

Din cauza timpului scurs de la ultima intervenție umană și a multiplelor upgrade-uri aduse trupelor robotizate, era normal să apară divergențe de opinie între calculatoare. Prin urmare, scindarea s-a făcut imediat și roboților nu le-a rămas decât să se bată între ei ca chiorii. Ruptura a avut loc între cele două componente principale ale sistemului central. Prima, numită Super, este cea care se ocupă de construirea continuă a glider-elor, iar cea de-a doua este A.I.M.-ul, cea care se ocupă de adunarea informațiilor și de permanenta îmbunătățire a calității roboților. Dar asta nu este tot. Mai este și o a treia „facțiune", care se ocupă de supravegherea celorlalte două. Aceasta se numește Observatorul.

Din momentul în care ți s-a strâns și ultimul șurub, ți se dă de ales: vrei să fii un luptător zevzec, care dă cu lasere din cin'șpe părți și care se mișcă asemeni unui bour lovit cu leuca? Nici o problemă... treci de partea lui Super. Vrei tactică și strategie? Alege-i pe cei de la A.I.M.. Iar dacă vrei să fi ăla din umbră, ăla care tot timpul stă pe deal și ia notițe despre tot ce se întâmplă în jur și are tehnologie și de la... și de la... apăi treci de partea observatorilor. Ce poate fi mai greu?!

Partea RPG-istică a jocului constă în multitudinea upgrade-urilor pe care le poți aduce navei tale și a quest-urilor pe care trebuie să le duci la capăt. Nava o vei putea alege din peste 30 de tipuri diferite de vehicule. Fiecare diferă printr-o grămadă de grămezi de detalii grafice, ingineristice și bătălistice. Acestor 30 de feluri de glider-e le vei putea monta peste 50 de tipuri de arme. Acestea vor include lasere, fazere, bombe, mine, rachete, palete, mortare, tractoare și alte multe asemenea instrumente ale


Vedere în infraverde

viitorului pe care noi nici nu le visăm.

Quest-urile promit a fi multe și ale dracu' rău de tot. Povestea va avea întorsături demne de un RPG clasic, iar acțiunea va fi neliniară, quest-urile nefiind niciodată aceleași.

Lumea artificială

Lumea în care rușii au plasat acțiunea jocului este una imensă. Nu vor exista doar bătălii statice, care vor avea loc doar într-o vale sau pe un vârf de munte, ci și urmăriri de câte o jumătate de oră care ne vor purta printr-o grămadă de locații care mai de care mai suprarealiste și mai frumos colorate. Fiecare zonă prin care te vor purta rotițele va avea un sistem diferit de alcătuire socială, un sistem diferit de comerț și o viață complet diferită. Vă dați seama că, fiind robot, vă va veni cam greu să vă adaptați repede la diferitele schimbări de decor și acest lucru va duce implicit la un conflict continuu cu restul lumii. Cam ca în orice RPG de până acum. Din punct de vedere grafic, totul va fi nemaipomenit. Luminițe, săgetuțe, sclipiciuri, licuriciuri, stroboscoape și din ce în ce mai multe tipuri de bitmap-uri puse sub formă de texturi.

Asta ar fi tot ce este de spus, până la review, despre A.I.M. – Artificial Intelligence Machine. Acum vă las să vă uitați la poze.

■ **Koniec**

Titlu	A.I.M. – Artificial Intelligence Machine
Gen	Action/RPG
Producător	SkyRiver Studios
Distribuitor	1C Company
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	iarna 2004
ON-LINE	int.games.1c.ru

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD


Două buburuze


Trebuie să recunosc că arată bine



Black9

Spune-mi ce alegi ca să-ţi spun ce eşti!

Nu mai ştiu unde am citit, cine a spus şi când a spus, dar din câte îmi amintesc, cineva a spus că oamenii se împart în două grupe diferite: cei care cred că omul a fost creat de Dumnezeu şi cei care cred că omul s-a dezvoltat din maimuţă. De aici vine concluzia că oamenii se împart în două categorii: cei care chiar sunt creaţi de Dumnezeu şi cei care într-adevăr s-au dezvoltat din maimuţe. Va trebui să decidem singuri acum din care categorie facem parte.

În faţa unei astfel de decizii încearcă să ne pună şi Majesco în noul titlu pe care îl au în producţie: Black9. Adică, la un moment dat, în viaţa fiecăruia, apare o situaţie în care va trebui să luăm o hotărâre, să alegem de partea cui vom fi de acum încolo. Jocul este un action/ RPG ce se desfăşoară prin anul 2080. Lumea este controlată de 9 puternice carteluri, numite Illuminati, ce se află într-o continuă luptă pentru a obţine supremaţia asupra omenirii. Neînţelegerile dintre acestea au creat o situaţie teribilă, care se reflectă asupra fiecărui suflet din lume. Prin urmare, nici personajul principal nu putea să scape. Jucătorii se vor găsi într-o situaţie destul de complicată, în postura de mercenari, luptând când de partea celor buni şi cu suflet mare, când de partea celor meschini şi negri la inimă. Însă, în cele din urmă, alegerea ne aparţine. Noi vom decide cărei părţi să ne alăturăm, dacă vrem să fim maimuţe sau oameni, dacă vrem să luptăm pentru a păstra urma de umanitate ce mai există în acest univers machiavelic sau dacă vom contribui din plin la distrugerea ei.

Conţinutul

Mi-a plăcut întotdeauna ideea că anumite jocuri sunt create special pentru anumiţi oameni, că un conflict, o poveste, o intrigă te pot pune în faţa unor întrebări pe care nu le găseşti scrise pe toţi pereţii; că există în rândul producătorilor de jocuri şi dintre aceia care nu consideră că pot scoate bani frumoşi doar cu o grafică drăguţă, un individ supărat cu o armă în mână şi zeci de fiinţe virtuale pe care trebuie să le nimiceşti. Mi-a plăcut ideea că dintr-un joc poţi să scoţi mult mai mult decât atât şi că, în cele din urmă, o recreare a miturilor în mileniul 3 poate îmbrăca foarte bine forma unui joc pe calculator.

Majesco încearcă acest lucru prin Black9. În cazul în care veţi intra pe site-ul oficial al jocului (adresa este în caseta tehnică), veţi descoperi un storyline bine pus la punct, cu o istorie a evenimentelor ce începe prin zilele noastre şi continuă până în momentul în care începe jocul. Premisele de la care au pornit producătorii sunt veridice, chiar dacă un al doilea război de secesiune în State ni s-ar putea părea o iluzie. Uitaţi-vă numai la motivaţiile acestuia: marile corporaţii ce deţin puterea financiară îşi împart zonele de interes. Climatul pe care-l creează povestea este excelent pentru apariţia unor personaje complexe, a căror personalitate prinde viaţă şi se dezvoltă în urma situaţiilor tragice cărora trebuie să le facă faţă.

De asemenea, alegerea celor de la Majesco de a face din Black9 un action/ RPG este una dintre cele mai fericite. Jucătorul va fi, fără îndoială, prins de


Ce mă, nu-ţi place freza mea?


O plimbărică în amurg

evenimentele din jurul său, de asasinatele, comploturile, trădările la care participă și de cele de care ia cunoștință, de situațiile de luptă în fața cărora este pus. În același timp, experiența acumulată din îndeplinirea misiunilor va putea fi folosită pentru îmbunătățirea skill-urilor, deoarece vom beneficia de un sistem clasic RPG-ist de dezvoltare a personajului, cu mai multe caracteristici al căror nivel poate fi ridicat, cu anumite direcții pe care vom putea să ne orientăm. Inventory-ul va avea un rol important, pentru că eroul nostru va putea fi echipat cu tot felul de minunății high-tech, cu arme și cu echipamente de refacere a corpului.

Încă de la începutul jocului vom putea alege unul din cele 4 personaje, din clase diferite, cu care să începem aventura ce ne așteaptă în anul 2080. Acestea sunt un mascul baban, o femeie agilă și variantele mutante ale acestora. Fiecare are caracteristici diferite, realizate din combinarea nivelurilor de strength, agility, dexterity și constitution. Alegerile nu sunt bătute în cuie deoarece, după cum ați citit, pe parcursul jocului vom putea îmbunătăți trăsăturile deficitare.

Forma

Jocul va fi compus din nenumărate misiuni pentru a căror rezolvare se va pune accent pe tactică și pe stealth. Nu vor lipsi un imens arsenal de arme, abilități nanotech și vehicule pe care le vom putea conduce. Perspectiva third person va alterna cu cea first person, în funcție de situațiile în care ne vom afla. Din acest punct de vedere, nu prea cred că vom avea ocazia să ne plângem de plictiseală, repetiții și alte cele, mai ales datorită faptului că evenimentele vor fi bine susținute de povestea captivantă.

Grafica jocului se anunță a fi excelentă. La realizarea ei vor contribui engine-ul Unreal Warfare, împreună cu suportul dat de Karma de la MathEngine. De altfel, din imagini puteți observa aplecarea graficienilor spre detaliu, interesul acordat realizării unor trăsături cât mai veridice pentru personajele futuriste. Sunetul nu putea să lipsească. Jocul va avea suport pentru Dolby pe toate platformele (pe lângă PC, se pare că jocul va fi lansat și pentru Xbox).

Trebuie să menționez atenția pe care producătorii o acordă multiplayer-ului. Nici acesta nu putea să lipsească și, chiar mai mult, vine cu destule chestiuni îmbucurătoare pentru cei care dispun de rețea. Astfel, vom putea juca în modul cooperative atât pe PC, cât și pe Xbox. Vom avea la dispoziție și multiplayer-ul normal cu până la 16 jucători, în plus cu niveluri și misiuni pe care le vom putea personaliza după dorința noastră. De asemenea, personajul pe care ni-l vom crea în single player va putea fi folosit în multiplayer pentru a administra cafteli serioase prietenilor.

Până la review (și după aia)... să fiți Illuminati!

■ Sebah



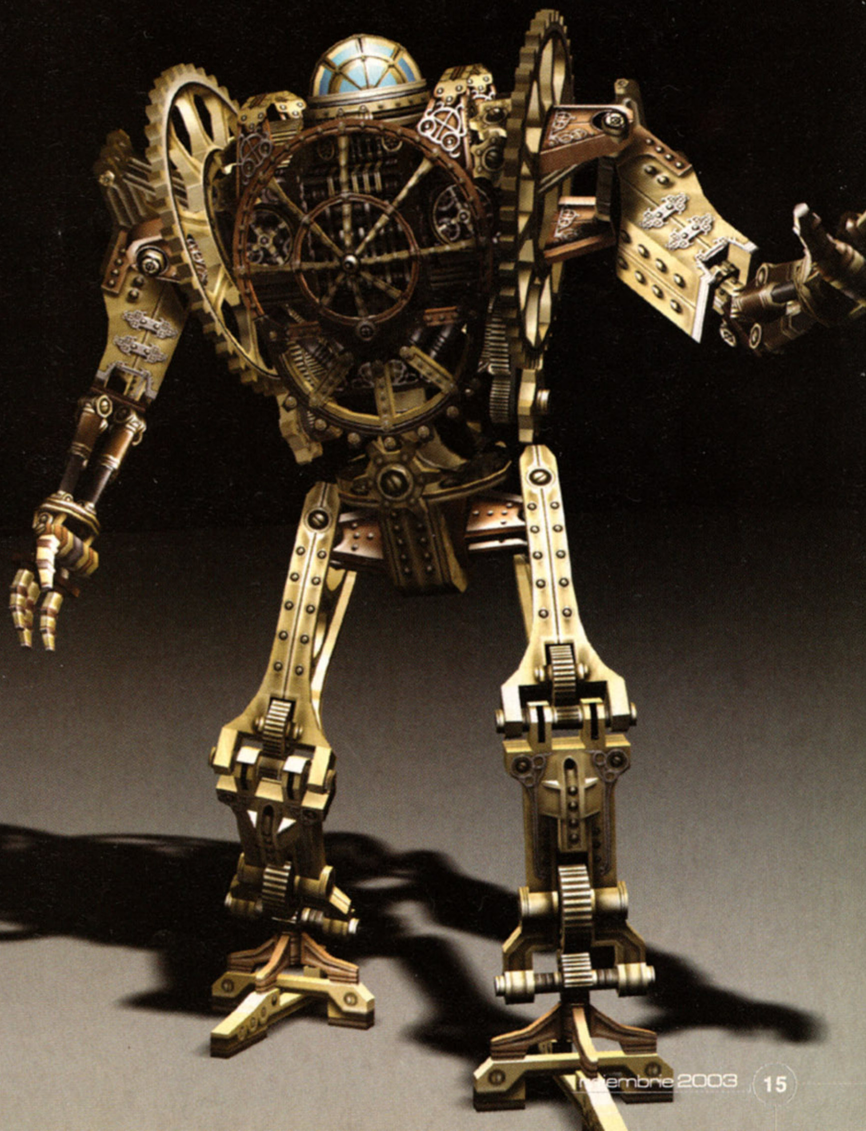
Nu te supăra, frate!



Dă-mi și mie cu vaselină la planetară!

Titlu	Black9
Gen	Action/RPG
Producător	Majesco Games
Distribuitor	VU Games
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	2004
ON-LINE	www.black-9.com





Middle Earth Online

Bine ați venit acasă la Frodo!

Peste 20 de minute începe o nouă zi și – mai trist – o nouă săptămână. Peste aproximativ un an sperăm că va începe un nou joc, un MMORPG numit Middle Earth Online. Peste o lună și jumătate, după ce, în prealabil, a trecut cam un an de când un joc cu aceeași temă a fost tratat tot într-un preview de același redactor, adică subsemnata, veți citi aceste rânduri. Peste cinci secunde voi regreta dacă nu scriu o propoziție care nu începe cu „peste".

Când, cine și de ce

În cadrul unui eveniment la care orice gamer își dorește să ajungă, anume E3, VU Games, subsidiara Vivendi Universal responsabilă de distribuția de jocuri, anunța cu plăcere că i-a convins pe programatorii de la Turbine Entertainment Software (cunoscuți pentru seria Asheron's Call) să facă un nou MMORPG cu teme tolkienești. Este vorba despre Middle Earth Online, iar titlul spune totul. Da, acest joc va avea drept unic scop să ne facă părtași la aventura cuprinsă în trilogia The Lord of the Rings, și nu oricum, ci în timp real, alături de prietenii noștri. Este lăudabilă inițiativa celor două companii, din două motive. Unu la mână, pentru că achiziționarea dreptului de a produce un joc cu acest subiect probabil a costat o groază de bani, oferiți cu mai multă sau mai puțină prietenie către așa numita Tolkien Enterprises, cu care Vivendi are o înțelegere mai veche. Doi la mână și mult mai important, fiindcă fanii LOTR sunt mulți și aprigi, fapt pentru care este nevoie de multă grijă și atenție pentru a-i mulțumi. Ca o recapitulare, Middle Earth Online va fi lansat la sfârșitul lui 2004, de către VU Games și Turbine Entertainment Software, cu scopul nobil de a produce bani pentru ei și fericire pentru gamerii pasionați de inelușul magic.

Cine sunt eu și de ce exist?

Iată o întrebare care a frământat mințile multor oameni și la care mulți filosofi au încercat să ofere un răspuns. Eu sunt Lara și în acest moment exist pentru ca să vă spun ce va fi cu Middle Earth Online. Voi sunteți cititori Level – printre altele, desigur- și nu știu de ce existați, dar unul din motive ar fi ca să aflați ce va fi cu acest Middle Earth Online. Întrebarea este totuși, cine vom fi ÎN Middle Earth Online și care ne va fi scopul? Jocuri cu și despre LOTR (The Lord of the Rings) au existat într-un număr mulțumitor, dar între ele și acesta este o diferență majoră. Dacă în aventurile deja lansate și care, cel puțin în



Shire, o localitate idilică

cazul celor pentru PC, nu au mulțumit prea multă lume, primeai rolul unui personaj celebru, fie el Frodo, Legolas sau Aragorn, în ...MEO (Middle Earth Online – prescurtarea sună prea bine să nu o folosesc) vom fi doar un locuitor al „Țării de Mijloc" care în principiu va face cam ce îl taie capul. La început vom avea de ales între mai multe rase, alese pe sprânceană din pleiada universului LOTR. Astfel, vom putea fi om, ca viteazul Aragorn, elf, ca frumușelul Legolas, dwarf, ca puternicul Gimli, sau chiar și hobbit, ca micuțul Frodo. Datorită unui sistem dinamic de aliniament al personajului, vă veți putea alege până și fața, coafura, hainele și armele cu care veți începe să vă croiți propriul drum în Middle Earth. Pe măsură ce veți avansa în joc, veți putea câștiga noi calități sau îmbunătăți calitățile pe care deja le dețineți – opțiuni deja clasice pentru un Role Playing Game. Alături de prietenii pe care i-ați convins să joace alături de voi sau chiar alături de cunoștințele pe care le veți face în acest joc, veți putea forma alianțe, numite „fellowships" sau, dacă insistați, așa cum am insistat și eu odată, „brotherhoods", de maxim nouă persoane. Scopul ar putea fi un trai mai bun în lumea virtuală a lui Tolkien, dar fiindcă ar fi puțin cam prea anost, Turbine și Vivendi au pregătit și un fir de poveste care să ofere un țel ceva mai tangibil.

O grădină „shire"-ască la producție maximă



„Twin" Towers în variantă online

De fapt și de drept, cei care au citit trilogia sau au văzut filmul LOTR: The Two Towers ar trebui să uite sau cel puțin să nu ia în calcul o parte (mai exact, două treimi) din cele petrecute pe-acolo. Ceea ce ne va oferi Turbine Entertainment va fi binecunoscuta lume LOTR, situată cam pe la vremea la care

s-a desfășurat acțiunea în primul volum, The Fellowship of the Ring. După cum probabil că majoritatea dintre voi cunoașteți, pe atunci totul era bine și frumos în Middle Earth, Sauron nu făcuse încă ochi, trupele de orci erau în fabricație, iar Shire-ul era la fel de liniștit și primitor ca și Rivendell-ul. Eh, în acest joc situația stă cam la fel. În vest răul își caută și crește cu succes noi rădăcini, prin Mordor se pregătește vânătoarea Inelului_Unu (The One Ring, pentru cunoscători), forțele lui Sauron se apucă de prostii, iar voi, ca buni cetățeni ai Țării de Mijloc, ați putea alege să vă explorați țara nu numai din motive turistice, ci și cu dorința de a căsăpi vreun orc sau doi, sau chiar vreun alt jucător care a ales tura asta să joace rolul villain-ului. Sau nu. Pe principiul „de ce să te legi la cap dacă nu te doare", Turbine va oferi jucătorilor posibilitatea să ducă în Middle Earth o viață liniștită. Cu alte cuvinte, vom avea dreptul să deținem o casă, a cărei arhitectură va fi în funcție de rasa pe care ne-am ales-o. Ne vom putea decora locuința în funcție de propriile noastre gusturi. Dar ce sunt posesiunile dacă nu avem cu cine le împărți? De aceea, se pare că jucătorii își vor putea găsi și o dragoste virtuală, căreia (sau, de ce nu, căruia) ar putea să îi ceară și mâna. Pentru serile nostalgice sau chiar și pentru cele normale, un jucător va putea alege să meargă la barul local, pentru a lua parte la o bârfă sau două, acompaniate de povești specifice și muzică pe măsură. Cei mai muncitori din fire vor putea să lucreze în fabrica la fel de locală de arme din prețiosul mithril. Nu se știe dacă veți lucra pentru un patron au ba, dar săbiile pe care le veți face vor putea fi utilizate de un alt jucător care a ales calea războiului.


Orci de băut... bătut, scuzați!

Și vom trăi fericiți

...pentru totdeauna sau până când va trebui să mergem la școală / muncă / plimbare, asta dacă nu le trece prin cap


Tips&Tricks: cum te poți distra într-o pădure bătrână

producătorilor să implementeze și un sistem de îmbătrânire a personajelor (fapt prea puțin probabil, nu știu ce producător ar putea fi atât de sadic). Ce mi-a mai rămas de spus ar fi probabil câteva detalii ceva mai tehnice ale viitorului Middle Earth Online. Nu vi le voi spune, fiindcă imaginile alăturate acestui articol sunt mai mult decât grăitoare. Un singur amănunt ar fi de


Balrog în plină acțiune – ăsta da bărbat!

menționat, și anume acela că producătorii au promis că nimeni nu se va simți frustrat de o conexiune proastă la Internet. Mai exact, lupta va fi gândită în așa fel încât un eventual lag să nu influențeze cu nimic șansa de câștig a combatanților. Ca încheiere, mărturisesc că imaginile oferite drept sample m-au făcut curioasă, ca și gândul că, dacă iarna aceasta vom beneficia de ultimul film din seria LOTR, probabil că iarna viitoare vom putea păși noi înșine în Middle Earth... Online.

■ **Lara**

Titlu	Middle Earth Online
Gen	MMORPG
Producător	Turbine Entertainment Software
Distribuitor	VU Games
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Evident
Data apariției	sfârșitul 2004
ON-LINE	www.lordoftherings.com/meo



review

NHL 2004

Frenzy pe gheață

La noi în țară, NBA, FIFA și NHL sunt poate cele mai așteptate simulatoare sportive făcute de cei de la EA. Nu îl prea interesează pe jucătorul român titluri precum Baseball sau NFL, decât poate ca „informative". Dar cele trei jocuri pe care le-am pomenit la început se bucură de un extraordinar succes și se vând în draci. Din păcate, majoritatea nu pe căi tocmai legale, dar important este că interesul față de ele este foarte puternic. Și nici nu mă întreb de ce, pentru că știu. Sunt unele dintre cele mai spectaculoase jocuri, se bucură de o reclamă extraordinar de agresivă și tind să creeze o atmosferă extraordinar de propice pentru bere, floricele, mâncare nu tocmai sănătoasă, înjurături, femei frumoase și fani îndârjiți. Sincer, nu este aceasta atmosfera în care ați vrea să vă petreceți timpul non-stop? Eu recunosc că da. Vreau bere, vreau o grămadă de junk food și o grămadă și mai mare de fete frumoase care să se fâțâie prin fața mea... și nu numai.

Și după cum observ, s-au prins producătorii că au un foarte mare succes și cu managerele. Și au început să bage asemenea managere în jocuri ce erau înainte doar simulatoare sportive obișnuite. Un semi-manager în Nascar, un manager un pic mai dezvoltat în NHL și probabil că și FIFA 2004 și NBA 2004 vor avea de asemenea un manager micuț pe lângă toată acțiunea furibundă prezentă în aceste jocuri.

Dinasty, sau de ce nu ne mai uităm la Dallas

Cea mai mare noutate introdusă în NHL 2004 este sistemul de manager. Dacă vei alege să joci în modul Dinasty, vei putea să iei deciziile pe care le poate lua un proprietar al unei echipe de hochei. După ce vei da un nume managerului în rolul cui vei intra și după ce îți vei alege biroul și echipa, vei trece la decizii grele. De la cele de ordin strategic, la cele de ordin financiar, de la cele de recrutare, la cele de concediere. Sistemul este destul de asemănător cu cel din mult prea cunoscutul Championship Manager, cu toate că sunt unele elemente pe care nu le-am regăsit, dar și altele necunoscute până acum. În momentul în care ai ales echipa vei beneficia de dotările standard ale clubului respectiv. Elemente la care până acum nici nu te puteai gândi vor influența simțitor evoluția jucătorilor. Vestiarele, cu cât vor fi mai bine echipate, cu atât vor crește moralul jucătorilor când joacă pe terenul de acasă; sălile de antrenament, cu cât vor fi mai

bine utilate, cu atât vor adăuga mai multe puncte caracteristicilor fiecărui om din echipă; mijloacele de transport pentru meciurile în deplasare, cu cât vor fi mai performante, cu atât vor contribui la moralul echipei; antrenorul, cu cât va fi mai bun, cu atât jucătorii vor ajunge la adevăratul lor potențial mai repede. Și tot așa. În momentul în care ai luat echipa sub aripa ta protectoare vei avea trei puncte pentru a face upgrade-uri în toate aceste domenii și este bine să te gândești înainte. Dacă rezultatele obținute de echipa ta vor fi de la bune în



sus, după un timp vei mai primi astfel de upgrade points și vei mai putea opera câte o modifcare pe ici, pe colo. Deasemenea,



Da, e gol!

poți seta prețul biletelor pentru fiecare meci în parte și te poți ocupa personal de bilanțul tuturor cheltuielilor. Dacă ai grijă și angajezi un scout bun, vei putea angaja noi jucători la prețuri mult mai mici față de unul care nu prea se pricepe. Dacă ai un avocat foarte bun, acesta va negocia cu mult succes contractele cu fiecare jucător.

Ce nu mai ține neapărat de manager este sistemul prin care pui la punct strategia de joc. O mulțime de scheme de joc predefinite îți sunt puse la dispoziție, multe dintre ele fiindu-ți cunoscute din jocurile anterioare ale seriei NHL. Acestea îți vor fi de un real folos, dar trebuie să ai grijă ce alegi pentru că nu orice strategie e compatibilă cu stilul declarat al unui jucător. S-ar putea ca schema pe care tu o vei aplica să arate excelent pe hârtie, dar să o iei urât de tot în barbă pentru că atacantul pe care tu l-ai pus în față este slab pe sprint și apărătorul advers șterge cu el pe jos de fiecare dată când flăcăul tău ar trebui să țâșnească pe lângă el. Mi s-a întâmplat...

Cu toată multitudinea de puncte de upgrade și cu tot moralul și cu coaching-ul pe care îl vei aplica, totul se va reduce într-un final la dexteritatea și viziunea ta de pe teren. Poți avea echipa echipelor, cu toate dependințele de rigoare, dar dacă degetele tale nu se mișcă rapid pe tastatură, mai ales nimerind butoanele care trebuie, totul este degeaba. Există și opțiunea de a simula meciul, dar niciodată nu lăsa calculatorul să facă ceea ce tu știi mai bine, mai ales când, de fapt, în asta constă farmecul jocului.

Public 3D!!!

Când am pornit întâia oară jocul am avut o primă surpriză grafică: meniul nu mai era același. După cum am scris în articolul despre ultimul joc al seriei, NHL 2003, meniul nu era deloc user friendly. De data asta totul s-a schimbat. Fiecare lucru este la locul său bine stabilit și foarte la îndemână. Este cum ar trebui să fie. Apoi am dat drumul la "a quickie", așa, de test. M-au plesnit în pagina în care se încărca jocul multe icograme ce îmi prezentau statisticile jucătorilor. Mult mai multe decât în NHL-ul de anul trecut. Mi-am zis că este interesant și am intrat pe teren, unde... minune! După cum îi spuneam și lui Ionuț Bălan, colegul și amicul de la CHIP, mare



NHL Manager 2004



Și totuși nu a intrat în poartă...

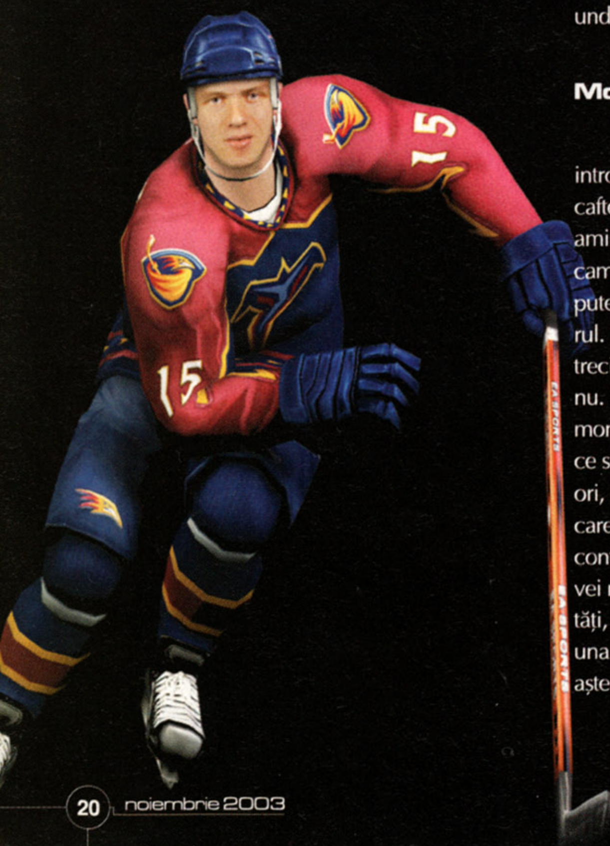


Patinaj artistic (urmat de bătaie)

amator de asemenea jocuri (iar când spun mare amator, chiar asta trebuie să înțelegeți), nu credeam că se mai poate lucra la grafică. Cea din NHL 2003 mă mulțumise pe deplin, cu excepția publicului făcut din niște nenorocite de sprite-uri. Acum s-a-nțărcat bălaia... Durerea mea cea mai mare, de când mă știu, PUBLICUL, a căpătat consistență. Este 3D. Finalmente am intrat și noi în secolul XXI. Fiecare spectator se mișcă independent de ăla de lângă el, fiecare dintre ei are o față expresivă, chit că fiecare al cincilea are aceeași față, și, ce este mai important, sunt 3D și nu te mai tai în ei când te uiți din lateral.

În rest, grafica este criminală. Gheața este mai gheață decât până acum, cu toate că nu îmi dau seama cum, pentru că la fel mă uitam și data trecută. Plus că acum gheața se uzează pe parcursul unei reprize. Intri pe sticlă și ieși pe fleșcăraie. Majoritatea jucătorilor beneficiază de fața lor proprie și personală, care acum mai este și expresivă. Îți dai seama când se înjură sau când se felicită. Foarte puțini jucători am văzut care să nu aibă parte de propria lor mutră. Mai ales că acum mai sunt introduse și campionate din Europa, cu jucători ce nu apar în campionatul nord-american. Cei de la EA chiar și-au dat silința să iasă ceva din jocul acesta. Și noi avem numai de câștigat.

Din nou, la atmosferă contribuie din plin partea sonoră. Muzica, deja standard la asemenea jocuri, este rock-ul. Sincer, m-am cam săturat să tot spun aceleași lucruri despre jocurile celor de la EA. Același stil muzical, aceleași acorduri moderne, aceleași sintetizatoare și aceiași Linkin Bizkit. Sunetul de pe stadion este foarte bun. Zgomotul pe care îl face pucul în momentul în care e atins de crosă face să ți se ridice părul de pe spinare, izbiturile de panourile de protecție te fac să îți dorești să ai în gură proteza lui Tyson, iar scrâșnetele pe care le fac patinele pe gheață îți îngheață inima în tine și șosetele în picioare. Ești transpus direct pe stadionul Steaua din capitală, unde iar bate Miercurea Ciuc.



Mortal Kombat

Alt element foarte spectaculos ce a fost introdus în NHL 2004 este noul sistem de cafteală. După cum probabil vă aduceți aminte, în NHL 2003 bătăliile se purtau cam standard și complet insipid. Acum vei putea alege dacă vrei să te bați cu adversarul. Prin urmare, nu mai ești nevoit să petreci cinci minute pe bancă, chit că vrei sau nu. Poceala va decurge cu totul altfel din momentul în care ai aruncat crosa. După ce se împing așa, de test, de vreo două-trei ori, golanii se iau de guler și încep să își care pumni la cap sau la corp după cum îi controlezi tu. Poți chiar și să te aperi. Nu vei mai avea un indicator al așa-zisei sănătăți, ci tot ce va trebui să faci este să îi frigi una din fundul grădinii chiar când nu se așteaptă. Asta este tot.

Multiplayer-ul este și el un punct forte al jocului. Din nefericire, iar are timpi de încărcare mari. Tot din nefericire, nu am prea avut cu cine să mă desfășor, decât de test. De ce? Pentru că Sebah e interesat de sport doar dacă e fotbal/raliu și doar dacă e la televizor, Locke nu știe dacă hocheiul este un pește sau o specie de licheni, Mitza e sătul să tot ia bătaie la așa ceva, iar Mike, ei bine, pe Mike am uitat să îl întreb dacă vrea să joace un NHL 2004 cu mine. Cred că era plecat când m-a pălit dorul de multiplayer.

Meserie este asta? Să nu vrea nimeni să joace cu mine?

■ Koniec

Titlu	NHL 2004
Gen	Simulator sportiv
Producător	EA Sports
Distribuitor	EA Inc.
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32MB
ON-LINE	www.nhl2004.com



Grafică	10/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	10/10

9

Savage: The Battle for Newerth

Cum să combini, şi, mai ales, de ce

De vreo jumătate de an încoace am descoperit faptul că sunt obsedat de un lucru. Indiferent despre ce joc scriu, primul lucru care-mi vine-n cap să-l aştern pe pagină este pledoaria specifică despre originalitate. Ştiţi voi, jocurile din ziua de azi nu mai sunt ca cele de ieri, originalitatea nu se naşte din combinaţii (spre deosebire de Poxipol), afară nu-i ca înăuntru, baba nu-i ca moşu' etc. Din nefericire însă, această teorie nu ajută la nimic şi este oricum greşită. Cu operaţiile de rigoare şi prin reeducare, baba poate fi ca moşul, originalitatea se poate naşte din combinaţii în anumite condiţii (vezi Clonarea la Pisicămile, vol. 2), iar înăuntru va fi la fel ca afară la foarte mulţi iarna asta.

Cratiţa cu genuri

Dacă luăm un RTS autentic gen... Warcraft şi îl amestecăm cu Half-Life, plus un vârf de cuţit de Diablo, o să obţinem o cratiţă mare plină cu Savage. Aşadar, Savage este o combinaţie unică şi originală (vezi mai sus) dintre un RTS, un FPS şi o zecime de RPG, care nu se poate juca decât în multiplayer. Practic, în jur de 20 de jucători se întâlnesc pe un server şi încearcă să priceapă despre ce este vorba. Se vor împărţi în două echipe, după care, din cauza lipsei tutorialului şi a inconsistenţei manualului, vor rămâne în acelaşi stadiu. Ei bine, fiecare echipă va trebui să-şi aleagă un om cu experienţă masivă în materie de RTS-uri, pentru a deveni comandantul. El va îndeplini funcţia principală, anume aceea de a privi jocul dintr-o perspectivă izometrică, de a pune muncitorii NPC la lucru, de a crea noi upgrade-uri şi tehnologii şi de a da comenzi celorlalţi 9 jucători. Practic, el va juca un RTS autentic. Ceilalţi 9 amărâţi se vor trezi în pielea fie a unui om, fie a unei bestii, cu un cuţit în mână şi cu perspectiva unei morţi violente. Cu timpul, dacă amintitul comandant se va dovedi capabil, vor apărea arme noi, armuri şi încă vreo 3 tipuri de unităţi gata de a fi date-n folosinţă. Totul depinde de skill-ul şi de capacitatea organizatorică a mult-viitor-înjuratului comandant (Numai el ştie ce-i aud urechile, incapabilul naibii!)

Masă fără picioare

Jocul este dintr-un anumit punct de vedere foarte interesant. Deşi haotic, plin de bug-uri, cam din topor şi jucabil doar prin Internet sau LAN, Savage se impune mai ales prin faptul că nu a mai fost nimic asemănător produs până acum. Dacă ţinem cont că acţiunea se petrece într-un viitor relativ (după ce oamenii au fost reduşi la nivelul de prelungire de topor) şi de faptul că decorul este parcă din trecut, nici nu o să mai ştim ce să zicem. E ca şi cum ai juca Solitaire prin televizor, pe dezbrăcatea, cu două vaci şi-o ţâţă de capră. Adică e frumos, e promiţător, e înălţător, civilizat şi autentic, dar fără scop sau final. Praf în ochii capitaliştilor. E clar că cel puţin două luni serverele vor fi pline de jucători, după care se va aşterne praful pe ele şi vor deveni proprietate nedeclarată Warez... scuze, dar nu am voie să spun Warez... aoleu, iară am spus Warez... mă ce?... Să le fie ruşine! Se fură la ei ca-n România! Să spunem un NU Warezului!!!

■ **Locke**



Upgrade la copac într-un FPS!

Titlu	Savage: The Battle for Newerth
Gen	FPS/RTS
Producător	S2 Games
Distribuitor	iGames Publishing
Procesor	PII 600 MHZ
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.s2games.com/savage

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	6/10
Storyline	4/10
Impresie	7/10

6.8

Age of Mythology The Titans Expansion



Noi vrem pământ! (salut atlant)

Microsoft Games a obținut un succes important cu Age of Mythology. Evident, pentru ca banii să curgă în continuare din direcția fanilor, interesul trebuie menținut. Una dintre cele mai comune modalități este expansion pack-ul, practicat cu tot mai multă... ardoare de firmele din toată lumea. Age of Mythology nu face excepție și iată că, la aproape un an după lansarea sa, ne-am pricopsit cu un expansion de toată frumusețea. Povestea o continuă oarecum pe cea din primul joc. Astfel, după ce Arkantos a reușit să îl liniștească pe Gargarensis, Atlantida a sucombat și s-a pierdut definitiv sub apele învolburate ale mării. Atlanții, în schimb, nu au avut altceva de făcut decât să se cațere în corabii și să o întindă încotro au văzut cu ochii. Evident, s-au trezit în bazinul mediteranean, unde au fost conduși de un bătrân înțelept, care îi împinge în permanență să distrugă templele zeităților locale (nordice, grecești și egiptene). Situația este critică, pentru că moșnelul nu e un moșnel oarecare, ci o întruchipare a lui Kronos, care nu are alt plan decât să-i submineze pe zeii Europei și ai Egiptului, pentru ca apoi să elibereze titanii închiși în Tartar de Zeus însuși.

Atlantul recidivist

După ce că n-au fost în stare să-și apere propria patrie, acum atlanții s-au trezit că nenorocesc și țările altora. Jucătorul de AoM – The Titans Expansion simte de la bun început că ceva nu e în regulă cu povestea asta, pentru că prea e toată lumea revoltată împotriva acțiunilor sale. Evident, surpriza nu întârzie



Și, din nou: Weeee, luminițe! (© Mitza)



Cerber cu un prieten



Un prieten fără Cerber

să apară și jucătorul se întoarce împotriva propriului moșulete, care de fapt era un moșulete posedat și nu moșuletele care părea a fi... Și dă-i-nainte cu poveste, că d-acuma mult mai este...

Dacă Microsoft încă mai are de învățat cum se face o poveste bună, chiar și într-un RTS, The Titans Expansion este exact ce-și putea dori un fan Age of Mythology. Pe lângă noua campanie, în care ai ocazia să te bucuri de unitățile și clădirile fiecărei rase (atlanții, grecii, egiptenii și nordicii), expansion-ul aduce un nou set de zei majori (Kronos, Oranos și Gaia) și minori (printre care Atlas, Prometeu sau Helios), fiecare cu puteri noi, dintre care, atenție, unele pot fi acum utilizate de câteva ori, nu doar o singură dată, cum era cazul în primul AoM. Una din cele mai spectaculoase asemenea puteri pogorâte asupra noastră de Kronos este „teleportarea" clădirilor. Practic, orice clădire poate fi mutată oriunde pe hartă, cu condiția ca zona de „aterizare" să nu fie acoperită de fog of war.

Noutatea absolută sunt însă atlanții. Evident, băieții ăștia sunt mai deștepți decât restul populației pământului, așa că țăranii atlanți nu au nevoie de grânare și depozite pentru a livra marfa. Mâncarea, lemnul și aurul îi intră în cont jucătorului direct de la sursă. Pe de altă parte (și asta afectează destul de mult jocul în multiplayer), țăranii atlanți, deși mai rezistenți, sunt mai costisitori și sunt produși mai încet.

O altă bucurie din The Titans Expansion este posibilitatea de a-ți transforma orice unitate în erou, după care, cu alegerea zeului necesar, nu spui ține, se poate cerceta autohealing-ul pentru eroi și, brusc și de-odată, te trezești cu o armată de bărboși duri (și chiar dure).

Asta-i tot?

Cam da... Campania expansion-ului este destul de lungă și povestea cam trasă de păr, dar e OK. Evident, potențialul lui AoM-TTX stă în multiplayer, adică acolo unde oricine își poate crea propriul titan de casă, cu care să își nenorocească cei mai buni prieteni, cu condiția să aibă computere decente depedeve hardware. Jocul, fiind foarte arătos, deși cam prea colorat, necesită o placă video bine înfiptă... în slotul AGP. Nu uitați că, pentru a încărca un joc salvat în multiplayer trebuie să alegeți „Restore Game" la Game Type în lobby. Dar nu furați porumb din LAN, că se face pușcărie.

■ **Mike**



Atlanții în vizită de lucru în Egipt

Titlu	Age of Mythology – The Titans Expansion
Gen	RTS/Expansion Pack
Producător	Ensemble Studios
Distribuitor	Microsoft Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.microsoft.com/games/titans



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	9/10
Storyline	6/10
Impresie	8/10

7.8



Templul lui Odin în Scandinavia



Au venit atlanții în Scandinavia!

The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure

Toată lumea se întoarce la origini

Deși nu îi trimite nimeni, o serie de oameni se întorc cu bună știință la origini, fără a ține cont de unele lucruri care definesc termenul de evoluție. Evident, un lucru poate evolua prost, însă decât să începi de la zero, mai bine reiei o etapă precedentă și o aduci pe calea cea dreaptă. Wizards of the Coast, celebrii inițiatori ai curentului D&D și întemeietori ai celebrelor sisteme de reguli, au hotărât acest an că s-a mers un pic prea departe cu Advanced Dungeons & Dragons (ajuns la versiunea 3.0) și au luat decizia de a schimba radical situația. Astfel, ei au creat AD&D versiunea 3.5. Deși era normal ca de la 3.0 să se ajungă la 3.5, totuși nu este vorba despre o evoluție. Ei au creat o versiune nouă, d20 modificat, care se bazează pe primul set de reguli AD&D, cu scopul clar și declarat de a uniformiza zecile de variante derivate din setul generic de reguli AD&D. Pentru a-și susține și mai puternic acest punct de vedere, ei au dat posibilitatea tuturor celor interesați să obțină gratis noile seturi de reguli și referințe. Noi le-am adunat frumos și le-am pus pe CD-ul Level.

TToEE - poveste

În istoria cărților de campanii AD&D, The Temple of Elemental Evil face parte din seria Greyhawk și a apărut în 1987. Se bazează pe primul set de reguli AD&D și este dedicat în special eroilor de nivel 1- 2. Troika,


La birtul din Hommlet



producătorul jocului de față, a preluat această campanie și a construit în jurul ei un univers semi-3D, evident în colaborare cu Wizards of the Coast. Nu o să intru prea adânc în complexitatea regulamentelor, însă pot să vă spun că acuratețea jocului în raport cu campania originală cu același nume este aproape perfectă. De la tipul de obiecte și amplasamentul lor, până la decorul camerelor și la hărțile dungeon-urilor, totul este urmărit cu foarte mare fidelitate. Dacă se întâmplă să aveți această carte (ca mine, de exemplu ☺), atunci nu mai aveți nevoie de nici un fel de manual. Jocul, ca și cartea, nu are o introducere propriu-zisă. În funcție de aliniamentul pe care vi-l veți alege, jocul va debuta diferit, însă în scurt timp se va uniformiza cu restul debuturilor. Campania originală situează pur și simplu un set de eroi într-un mic sat numit Hommlet. Aici circulă zvonuri despre o anumită sectă din alt sat, Nulb, aparținând Templului, care luptă să-și redobândească puterea și s-o repună pe demonița Zuggtmoy în drepturi. Nu veți avea decât să vă implicați și vă garantez că veți sfârși prin trimiterea definitivă a Răului pe lumea cealaltă, adică, mă rog, în dimensiunea din care a venit.

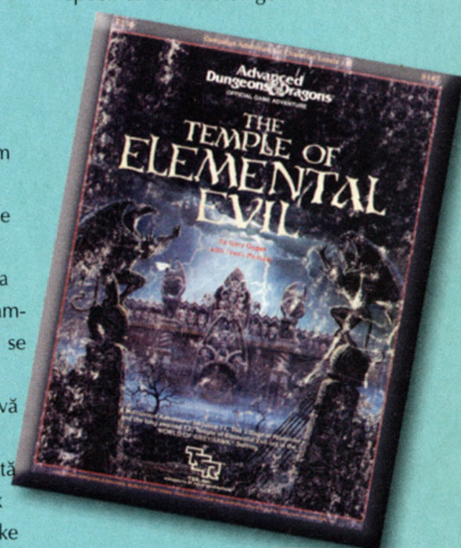
Plaiurile AD&D

Foamea de aventură și setea de câștig (un anumit factor fiind și neîncrederea în capacitățile creative ale adolescentului american) i-au determinat pe cei de la Wizards of the Coast să nu se rezume numai la acele seturi de reguli și să creeze lumi unde acestea să fie aplicate. Astfel, cu ajutorul câtorva autori cunoscuți de fantasy, au fost create un număr destul de mare de universuri (aka campaign settings), unde tânărul capitalist să-și satisfacă setea de aventură. În continuare vom enumera cinci dintre acestea (cele mai cunoscute). Primul univers, și cel mai întâlnit, este Forgotten Realms, în jurul acestuia fiind construite majoritatea RPG-urilor AD&D clasice. Cel mai elocvent exemplu este Baldur's Gate. Dintre cele mai vechi amintim Eye of the Beholder, Menzoberranzan și Pool of Radiance. După cum ați aflat de la Locke, Greyhawk, ca univers AD&D, a fost cam ignorat, primul joc a cărui acțiune se petrece în această lume fiind The Temple of Elemental Evil.

Aventura continuă, iar noi ajungem la Dragonlance. O mulțime de romane, campanii AD&D, figurine și alte năzdrăvănii se învârt în jurul acestuia, dar din păcate prea puține jocuri. Și prea vechi. Dacă vă pasionează subiectul, căutați jocul The Dark Queen of Krynn. Următorlu pe listă esteDark Sun, prezent în jocurile Dark Sun: Shattered Lands și Dark Sun 2: Wake of the Ravager, foarte apreciate la timpul lor, foarte apreciate și acum (de mine și de alți „arheologi"), precum și în ceva romane fantasy.

Ultimul dintre cele cinci universuri este Al-Qadim, o lume cu vădite influențe orientale. Un singur joc pentru PC a fost realizat având la bază acest univers. Este vorba despre Al-Qadim – The Genie's Curse, joc trecut cu vederea destul de ușor la vremea lui. Din păcate, linia de produse Al Qadim a fost brusc întreruptă în 1995.

Ar mai fi de amintit lumile Planescape (cu toții cunoașteți Planescape Torment) și Ravenloft, campaign setting ce combină elemente clasice AD&D cu atmosfera specifică romanelor gothic-horror.



De la joc la joc

În ziua de astăzi există câteva modele de RPG care sunt cel din Fallout, cel din The Elder Scrolls și indubitabil modelul AD&D bazat pe diferitele versiuni ale regulilor. Dintre ultimele amintesc aici doar Planescape: Torment și seriile Baldur's Gate și Icewind Dale. Veți observa încă de la început că The Temple of Elemental Evil este relativ diferit de Baldur's Gate 2, spre exemplu, în ceea ce privește modelul de generare a personajelor, avansarea lor în nivel și o serie de alte caracteristici ce țin de gameplay. Evident, motivul principal este acela că Baldur's Gate 2 este situat undeva prin Forgotten Realms și se bazează pe versiunea 2.5 a regulilor AD&D. De aceea mulți vor fi poate ușor surprinși când vor observa că în TToEE lipsește din caracteristicile personajelor așa numitul THAC0 (To Hit Armor Class 0), ceea ce duce la calcularea în mod diferit a Armor Class-ului fiecărui personaj. Astfel, un AC=15 va semnifica o valoare foarte bună și nu una foarte proastă ca în BG2 (unde protecția creștea prin scăderea AC-ului). Totuși, aceste lucruri nu fac obiectul articolului, dat fiind faptul că este vorba despre un


Corvetele piraților din Nulb


La poarta Templului


Monstrocid de proporții

joc pentru PC și nu despre o campanie AD&D. Dacă ești un cunoscător, setul de referințe de pe CD-ul Level îți va fi de un real folos.

Dar eu nu înțeleg!

Troika sugerează în manual faptul că nu trebuie să cunoașteți regulile d20 (sau AD&D 3.5) pentru a putea juca acest joc. Din păcate, o cunoaștere bazală a acestor reguli este absolut esențială. Altfel nu veți înțelege mare lucru și nu veți în stare, spre exemplu, să generați un party mai capabil, personajele generate de joc fiind de toată jena. Atenție la reroll pentru atribute, pentru că are un mod mai special de a funcționa. Din fericire, manualul jocului este foarte bine făcut și vă va furniza majoritatea elementelor necesare succesului pe nivelul de dificultate Normal. Pentru Ironman însă vă sugerez un pic de lectură suplimentară: fie sistemul de referință d20 prezent pe CD-ul Level, fie un Player Handbook pentru AD&D 3.5, dacă aveți de unde să-l obțineți. Jocul conține o serie de elemente mai mult sau mai puțin originale, ca de exemplu faptul că dacă vă odihniți party-ul în sălbăticie, veți avea mari șanse de a vă trezi cu el bolnav. Mai există la un moment dat posibilitatea de a vă căsători, ceea ce vă va aduce o nouă membră în party, una chiar capabilă de altfel (dotată cu un superb satâr). Ceea ce mă duce cu gândul la o altă problemă, cea a NPC-urilor pe care le puteți recruta. Mi s-a părut foarte original faptul că nu toate doresc același lucru, unele urmărind să obțină doar scroll-uri, altele bani sau doar jumătate din armele pe care le găsiți pe drum. Dacă în mod normal nu le puteți lua banii sau obiectele care le aparțin, când vă aflați în fereastra de trade, toate acestea devin posibile și practic nu veți pierde nimic (atenție, unele se vor supăra și vă vor lua la bătaie). Singurul lucru care m-a deranjat a fost faptul că nu se pot vedea atributele NPC-urilor odată acceptate în party. NPC-urile nu comunică, nu deschid uși, lucruri ce pot duce la o serie de neplăceri și



Când va cădea, pre mulți îi va popi



La un pahar de apă cu un călugăr

dezavantaje. Astfel, știind că la un moment dat veți putea lua o țigancă de pe drum, foarte bună de gură, ați fi tentați să neglijați calitățile de comunicare ale personajelor din party-ul de bază. Vă recomand să nu faceți acest lucru, pentru că veți pierde unele aspecte interesante ale jocului. Această regulă se aplică pentru toate skill-urile și toate genurile de NPC-uri. Din fericire însă, acțiunile specifice unei clase, spre exemplu sneak-ul sau lockpicking-ul pentru hoț, sunt active și la NPC-uri.

Avantajul turelor

După cum probabil știți, AD&D-ul se bazează pe conceptul turn-based. În Baldur's Gate s-a încercat imitarea acestui concept într-un mod mai original și complet nereușit. Acest lucru a dus la crearea conceptului de script în single player, pentru a nu zăpăci săracul gamer. Astfel, personajele acționau după un anumit algoritm determinat de situația în care se aflau. Această problemă spinoasă a fost rezolvată foarte simplu în TToEE, prin aplicarea 100% a modelului simplu de turn-based în luptă. Ca urmare, personajele lovesc pe rând în funcție de inițiativă și au un „timp" pentru acțiune. Pentru a simplifica problema, cei de la Troika au creat și o bară de inițiativă, care indică exact cine și când va lovi. Acest lucru determină dezvoltarea unui alt concept, acela de tactică, și ridicarea sa la un nivel superior în comparație cu jocurile de la Black Isle. Un alt aspect al gameplay-ului care m-a impresionat a fost acela al posibilității de a crea cele mai năstrușnice formații de luptă și mișcare, indiferent dacă acestea au totuși o importanță mai scăzută din cauza sistemului turn-based și al genului „dungeon-crawler" în care se încadrează jocul. Evident, la nivel de combat, jocul este destul de plin de bug-uri tehnice și probabil va primi un patch în curând. În altă ordine de idei, o serie de gameri s-au plâns de faptul că personajele sunt limitate la nivelul 10. Având în vedere că această campanie este una dedicată personajelor de nivel mic, este normal ca acestea să fie limitate. Jocul nu are încă implementată posibilitatea de exportare a personajelor (care însă pot fi șterse folosind cartea din Inn-ul din Hommlet), însă gândul mă duce la faptul că în curând ne vom putea folosi personajele actuale într-un add-on pack ce va conține, probabil, o campanie dedicată personajelor de nivel mai mare. Vom vedea...

Frumos dar puturos

Când am văzut pentru prima dată engine-ul grafic al acestui joc, mi s-a părut extraordinar de estetic, o combinație perfectă între grafica 2D și ce 3D. Când am avansat însă și am văzut ce frame-rate periculos de scăzut are, în special în luptă, mi-am amintit de un alt engine grafic la fel de prost optimizat, „made by" Bethesda. Personal, nu înțeleg de ce un engine grafic semi-3D se poate mișca atât de prost, mai ales în turn-based, când altele mult mai 3D sau 2D se mișcă perfect chiar și în modul software. Sper că jocul va primi un patch zdravăn, pentru că momentan este extrem de frustrant să aștepți secunde bune ca mausul să sară în poziția dorită. A! Trebuie să menționez că jocul a fost testat pe un P4 la 2.4 GHz, dotat cu 512 MB RAM DDR 333, GeForce 4 Ti 4200 și HDD Seagate 40 GB, așadar un sistem peste medie. Ca design de nivel și atmosferă, jocul este absolut extraordinar. Păcat că performanțele acestei minunății produc influențe atât de negative asupra gameplay-ului. Jocul mai primește o biluță neagră și pentru absența multiplayer-ului, care ar fi putut reprezenta o experiență interesantă.

Epilog

Este bine totuși că jocurile încep, încet-încet, să revină la nivelul de calitate așteptat de noi, chiar dacă asta înseamnă întoarcerea la origini. Decât jocuri noi, cu povești răsuflate și engine-uri grafice impresionante, mai bine, zic eu, remake-uri cu povești de calitate și engine-uri grafice impresionante... :P.

■ Locke & cioLAN

Titlu	The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure
Gen	RPG
Producător	Troika Games
Distribuitor	Atari
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.greyhawkgame.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8.4

Puțină literatură

După cum spuneam mai devreme, la dezvoltarea lumilor AD&D au contribuit o cârcă de autori de fantasy mai mult sau mai puțin cunoscuți. În concluzie, în paralel cu campaign settings-urile necesare pentru o partidă de RPG „pe hârtie", s-a construit o întreagă industrie a romanului fantasy. Așadar, pentru cei care de-abia au făcut cunoștință cu universul fantasy, vom furniza o listă a celor mai cunoscuți autori și a romanelor lor. Totuși, ca să nu existe cârcoteli, cei cu vaste cunoștințe în domeniul fantasy să nu se supere pe mine dacă tot ce voi scrie aici le este arhicunoscut. Forgotten Realms s-a dovedit a fi universul cu cei mai mulți adepți, o mare parte a fantasy-urilor clasice fiind localizate aici. Poate cel mai important autor care a contribuit la crearea acestei lumi este R.A. Salvatore, părintele lui Drizzt Do'Urden (pentru cei care nu știu, un drow care s-a săturat de blestemății și s-a făcut băiat gigea), personaj arhicunoscut pasionaților. Dintre creațiile lui Salvatore, mai importante sunt Icewind Dale Trilogy, Dark Elf Trilogy, seriile The Demon Wars, Crimson Shadow, Cleric Quintet ș.a. Alți autori de renume sunt Douglas Niles, autor al lui Moonshae Trilogy; Kate Novak și Jeff Grubb, autori ai trilogiei Finder's Stone. Ar mai fi mulți alții, dar spațiul e restrâns.

Trecând la Dragonlance, primii autori de pe lista „must read" sunt Margaret Weiss și Tracy Hickman, care își asumă responsabilitatea pentru seriile Dragonlance Chronicles (trei romane mari și late), Dragonlance Legends, Raistlin Chronicles, seria The War of Souls și multe altele. Mai există o grămadă de fantasy-uri AD&D de calitate, dar din păcate cele enumerate mai sus sunt singurele pe care am reușit să pun mâna, „mulțumită" interesului aproape inexistent pentru fantasy în România. Poate voi o să aveți mai mult succes.

Nascar Thunder 2004

EA sau frenezia simulatoarelor

În numărul de luna trecută al revistei noastre ați putut citi o știre în care se vorbea despre succesul incredibil de care se bucură jocurile celor de la EA. BussinessWeek ne spunea că EA este la apogeul său financiar și că este firma cu cel mai mare profit pe un asemenea profil. Dacă stai să te gândești la toate jocurile pe care ei le scot, la calitatea acestora și la critica pozitivă de care se bucură, nici nu este de mirare. În acest număr sunt prezente două review-uri ale unor jocuri produse de cei de la EA Sports. Amândouă vor primi note mai mult decât bune. Totuși, după atâta timp, stau și mă gândesc cum naiba a putut să o dea EA în bară cu poate cel mai cunoscut și așteptat joc al său: Need For Speed: Hot Pursuit 2, iar restul jocurilor să fie excelente. Dar acum NFS a trecut, iar EA se ocupă de jocurile care se pare că le aduc cei mai mulți bani. Simulatoarele sportive și „adevăratele" simulatoare auto.

Sponsorizarea și moartea motorului

Acest Nascar este primul în care se introduce banul. În funcție de evoluția ta pe parcursul carierei, vei fi abordat de o grămadă de firme doritoare să îți dea o grămadă de bani ca tu să îți lipești niște abțibilduri pe geam și pe capotă. După cum este și normal, aceste sponsorizări vor fi cu atât mai substanțiale cu cât reputația ta este mai mare. Alt element nou în joc această reputație... Ea va crește în funcție de locul pe care îl ocupi în clasament, de locul pe care termini cursă de cursă și, nici pe departe în ultimul rând, de felul în care evoluezi pe parcursul cursei. Cu alte cuvinte, chiar dacă termini pe primul loc, dar ai făcut praf vreo trei-patru competitori, reputația scade în loc să crească. Chiar eram un pic bulversat de ce îmi scade mie reputația și nu sunt mulțumiți sponsorii de evoluția mea, chit că terminasem primul. Cu cât evoluezi mai bine, cu atât banii primiți de la sponsori sunt mai mulți. Ce este foarte fain este faptul că ei pot rupe contractul cu tine dacă nu le convine modul în care șofezi. De altfel, și tu poți face exact același lucru dacă vine cineva cu o ofertă mai bună. Sponsorii îți dau bani pentru un anumit număr de curse: una, cinci, șaisprezece, dar dacă rupi contractul cu ei înainte de expirarea termenului, trebuie să le plătești daune.

Banii pe care îi câștigi de la sponsori și de la organizatorii curselor (în funcție de numărul de ture în care ai condus, dacă ai avut sau nu un pole position, dacă ai scos cel mai bun timp pe cursă etc.) îi poți folosi în a cerceta tipuri noi de autovehicule. De fapt, este cam mult spus; tot ceea ce faci este să cauți metode noi de a îmbunătăți performanțele mașinii pe diferitele tipuri de curse: super speedway, speedway, road track și short track. Toate astea te costă și îți trebuie bani! să le faci. Mai ales, MAI ALES, dacă ți se duce naibii motorul când ți-e lumea mai dragă, pierzi cursa pe care ai condus-o 30 de ture din 40, reputația scade, iar sponsorii te lasă baltă. Adică renunță McDonald's la sponsorizarea de un milion de dolari și te sponsorizează Little Trees cu 150 de mii. Te ia cu toți dracii!!! Și dacă vrei să îți faci mașina cum trebuie, ai trei niveluri de setări: pentru cei mici, pentru cei mari și pentru cei cu facultatea de mecanică făcută în șapte ani la zi.

Ce îi trebuie unui joc...

...și are Nascar Thunder 2004? Are de toate, mai puțin grafică. Din nefericire, texturile care ar fi trebuit să ne încânte ochii în acest joc sunt cam searbede. Nu sunt folosite capacitățile unui engine grafic de ultimă generație. În momentul în care te apropii de mașinile din față și tragi cu privirea spre elementele constitutive, bagi de seamă cu părere de rău că nu este ce te așteptai. Farurile nu îți dau impresia de sticlă sau plastic, ci doar de un strat de vopsea dat peste tablărie. Mai mult, în momentul în care ai plesnit pe careva, te aștepți să se vadă un far spart, un bec care atârnă, ceva... Dar nimic. Tot ce vei vedea este niște plastilină care și-a schimbat un pic forma în urma unui pumn. De asemenea, elementele grafice de pe marginea

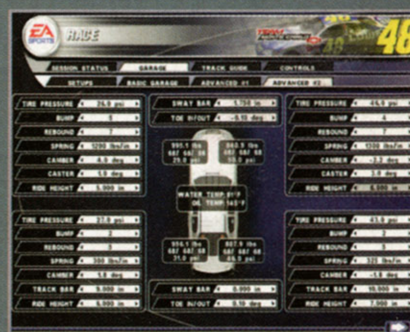




Stând la coadă pentru locul întâi



I-am ajuns din urmă.



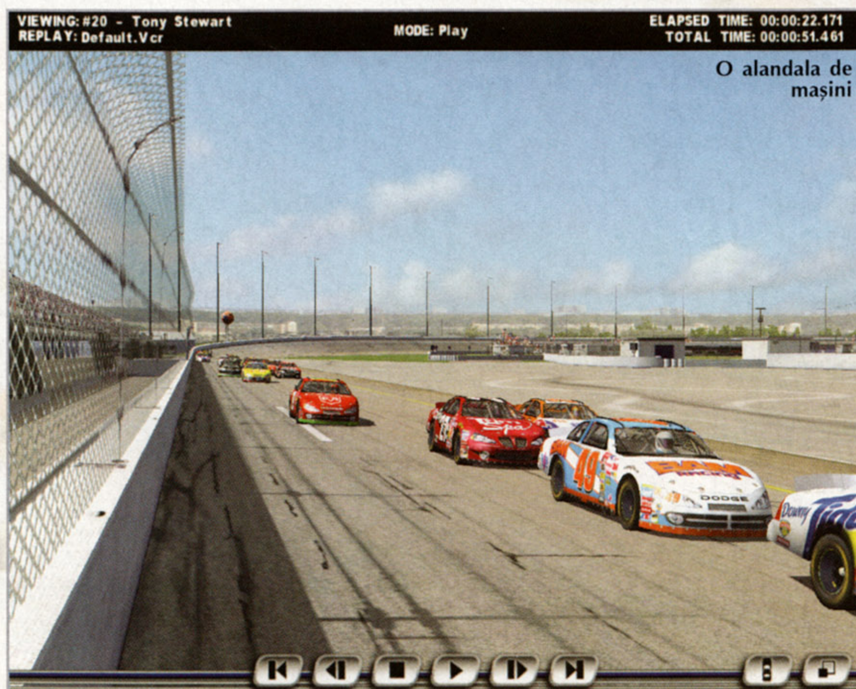
Cifre, cifre, cifre, cifre...

drumului sunt cam sărăcăcioase. Cu excepția unui panou video, de foarte mare efect, ce îți prezintă imagini din cursele din campionatul real, nu prea sunt multe chestii care să îți distragă atenția. Asta mai ales pe trasee gen speedway sau super speedway, unde totul este extraordinar de sărăcăcios.

După cum ne-am obișnuit în jocurile celor de la EA, muzica este un element de bază. Din nou, rock-ul este la el acasă. Cu toate că nu ne mai putem delecta cu un rock vechi și supărat, fundalul sonor este furnizat de trupe noi, cu un sunet dur, plin de motive ce îți dau o puternică senzație de viteză. Chiar înainte să pornești cursa te aștepți la o frenezie de sunete.

Motoarele au aceeași tendință, de a te pune în mijlocul unei curse pline de suspans și de rapiditate. Singura problemă cu ele este că toate sună la fel. Chit că îți vei prepara mașina înainte de cursă, motorul va scoate același sunet.

AI-ul este și el la înălțime. Dacă ești un jucător bun pe care îl ține să concureze cu adversari pe măsură, aceștia îți vor pune adevărate probleme. Dacă le vei seta și agresivitatea pe undeva prin tavan, nu vei mai câștiga cursele așa de ușor. Din nou o problemă își face simțită prezența. Dacă nu te bagi între ei să îi depășești sau să faci diferite scheme inteligente, piloții controlați de calculator vor merge prea monoton. Niciodată nu se va sparge formația, niciodată nu se vor ataca între ei, cu excepția celor din plutonul fruntaș. Un element care rupe din cursivitatea jocului și te face la un moment dat să te dai cu capul de pereți este yellow flag-ul. Dacă ai lovit și întors un adversar, va intra pace car-ul pe traseu și cinci ture sunt pierdute. Controlul asupra vehiculului va fi preluat de către calculator și te vei uita cum mașina va rula cu 50 de mile pe oră preț de șase-nouă minute. Este plictisitor.



O alandala de mașini

Să le trăiască!

Jos pălăria în fața celor de la EA. Au reușit să mai scoată un joc care te ține lipit de monitor zile întregi și care va face furori într-o rețea LAN. Fericiții beneficiari ai unei rețele de bloc vor avea ce face. Ore întregi se vor pierde, și nu doar în cursă. Warm-up-ul dinaintea cursei este un excelent motiv pentru un time attack colectiv. Fă cumva și pune mâna pe acest joc pentru că nu vei regreta cu nimic investiția. Merită. Jos pălăria!

■ Koniec

Titlu	Nascar Thunder 2004
Gen	Simulator auto
Producător	EA Sports
Distribuitor	EA Inc.
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128MB (Win 98&ME), 256MB (win XP)
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	thunder2004.com



Grafică	7/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8.6






Vruumm... vruuummmm!!!


Încerc imposibilul: depășire pe exterior

HOMEWORLD 2

Şi lung e spaţiul, ba e lat...

... dar populaţia Hiigarei habar nu are că trebuie să reia o mai veche şi neplăcută experienţă: aceea de a alerga de colo-colo prin infinitul spaţiului în căutarea unei salvări de la extincţie.

Anii au trecut de când frumoasa Karan S'jet şi-a prins plăpândul trupuşor de zeiţă în cabluri&şuruburi, pentru a ghida perfect Nava Mamă, enormitatea aceea pe verticală care mai are şi pretenţia (dar şi dreptul) de a fi catalogată drept „nava spaţială cu cel mai original design". Hiigara este acum a hiigarienilor, care au produs o nouă şi îmbunătăţită navă-mamă, Pride of Hiigara, însă când totul pare a fi calm, totul stă să explodeze, mai ales că o nouă ameninţare se ridică la toate orizonturile: Sajuuk (He Whose Hand Shapes What Is), cunoscut în termeni tehnici şi ca „Dumnezeu", este personaj principal al unei profeţii pe care inamicii Hiigarei (şi ai galaxiei în general), the Vaygr, conduşi de un Warlord pe nume Makaan, se cred capabili să o îndeplinească.

Pe scurt, iată profeţia: acela care va reuşi să reunească trei hyperspace core-uri va primi puterea lui Sajuuk. De altfel, rasa Vaygr se consideră Sajuuk Khar (Aleşii Domnului), iar Makaan, Sajuuk'Khem (Cel care îl controlează pe Dumnezeu). Unul dintre hyperspace core-uri este deja în mâinile lui Makaan, unul este la noi (Hiigara), iar cel de-al treilea trebuie găsit şi pus de-o parte.

Intriga îl împinge pe jucătorul de Homeworld 2 de-a lungul celor 15 misiuni, până la limitele spaţiului explorat, în căutarea lui Dumnezeu şi, în acelaşi timp, pentru salvarea planetei Hiigara, ameninţată de forţe Vaygr din ce în ce mai mari.

Jocul celor de la Relic/Sierra a fost aşteptat patru ani cu înfrigurare de pasionaţii Homeworld (printre care mă număr şi eu). Odată cu apariţia noului RTS, se pune însă întrebarea: 2-ul din coadă înseamnă ceva mai mult decât „următorul"?

Producătorii şi fanii hardcore se vor duce până în pânzele albe pentru a menţine imaginea impecabilă a seriei. Totuşi, Homeworld 2 este capodoperă sau copie foarte atent şlefuită? Sierra (dat fiind că Vivendi se confruntă cu necazuri în ultima vreme) a reuşit oare să menţină „standardul de calitate" pe care toată lumea îl aşteaptă de la Homeworld 2? Un răspuns ar fi „doar timpul ne va confirma". Altul se găseşte chiar în acest articol.

Între faţă şi joc

Poate ar fi cazul să mă reped chiar de la început asupra graficii, sunetului sau AI-ului din Homeworld 2 şi să trasez în linii groase deosebirile faţă de primul Homeworld şi de HW: Cataclysm. Totuşi, mai importantă mi se pare, pentru început, interfaţa. Cu povestea am văzut, în mare, cum stăm (surprizele

rămân delicii dacă nu le expui la fundul gol în public) și se poate spune că e bine și solid realizată. Însă primul lucru care te surprinde cu adevărat în Homeworld 2 este interfața, schimbată drastic, aș zice, față de predecesoarele sale.

Practic, Relic Entertainment a realizat că poate transforma Homeworld, în parte, într-un RTS clasic, chiar cu perspectivă izometrică (Starcraft, Age of Empires etc.). Cu alte cuvinte, mișcarea mausului, modul în care se realizează scroll-ul și reprezentarea simbolică a unităților îți permit în mare măsură să termini (dacă nu ești sănătos la cap) Homeworld 2 fără să vezi mai deloc cum arată „adevăratul” Homeworld 2. Jucătorul poate controla cu multă ușurință (și cu ajutorul unei interfețe grafice strălucite) tot ce se întâmplă pe tarlaua cosmică, fără a risca să amețească de la atâtea detalii grafice, explozii și „lifting-uri faciale” câte are jocul ăsta.

Evident, orice element de GUI de pe ecran considerat „în plus” poate fi eliminat cu ușurință și, când ajungi în acel moment al „aproape” victoriei într-o misiune, te poți relaxa privind peisajul paradisiac fără a avea pe ecran nici măcar cursorul mausului (ceea ce demonstrează că producătorii au fost mai mult decât conștienți de valoarea estetică a RTS-urilor spațiale: seria Homeworld, Hegemonia, O.R.B. etc.) Între acestea, Homeworld 2 rămâne cel mai fidel propriului concept și ideilor pe care Sierra ni le prezenta cu atâta candoare în 1999: grafică „de film”, interfață intuitivă, acțiune dinamică și libertate absolută de mișcare. Se pare că în Homeworld 2 astea nu-s vorbe goale.

„Profanii” în ale Homeworld, la vederea lui Homeworld 2, nu spun decât „Păi ăsta e la fel ca ălălalt, numa' că merge mai prost pe sisteme mai puternice”. Într-un fel, au dreptate. Jocul este destul de costisitor la hardware și, în plus, primul HW arată chiar și acum mult mai mult decât decent. Totuși, să-i dăm Cezarului ce-i al nostru, al copiilor noștri și al copiilor copiilor noștri și să nu mai comentăm unde nu e cazul. Grafica din Homeworld 2 este una dintre cele mai reușite, în mare parte pentru că așa zic eu. Cu alte cuvinte, să-mi arate cineva unde găsește un detaliu grafic și o euforie a mișcării „acvatice” cu mai mult bun gust decât în Homeworld 2? Unde găsește un design al navelor și al texturilor mai reușit? (poate în Hegemonia – Legions of Iron, dar am rețineri). În fine, unde se leagă mai... organic (asta ca să nu fie Mitza singurul care a folosit termenul în numărul acesta al revistei) filmele dintre misiuni cu grafica in-game?

Dedesubt aveți două exemple de transformare a conceptelor unui individ care desenează pentru Relic în obiecte 3D funcționale în joc. Cei care au jucat/joacă/vor juca Homeworld 2 și se vor uita și la artwork-urile de pe următoarele două pagini vor observa că atenția la detaliu a fost la mare preț în căsuța cu producători și asta se vede pe tot parcursul jocului.

Totuși, grafica este doar una (și nu cea mai importantă) dintre piesele puzzle-ului care se cheamă HW2, pentru că, sincer, nu prea ai timp să te uiți la tapet. Cele 15 misiuni ale campaniei sunt foarte antrenante, iar „foarte” înseamnă o exagerare nocivă pentru gameplay.



Pride of Hiigara, puteți fi siguri de asta

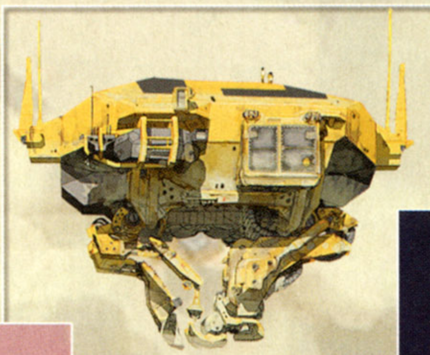
Imposibilitate posibilă

Ce face AI-ul într-un RTS clasic? În primul rând, produce trupe, pe care apoi le aruncă în luptă mai mult sau mai puțin în aceeași direcție, în formații mai mult sau mai puțin constante ca alcătuire. În Homeworld 2 însă nu prea e nevoie de asemenea manevre repetitive. Foarte rar se întâmplă ca o misiune să





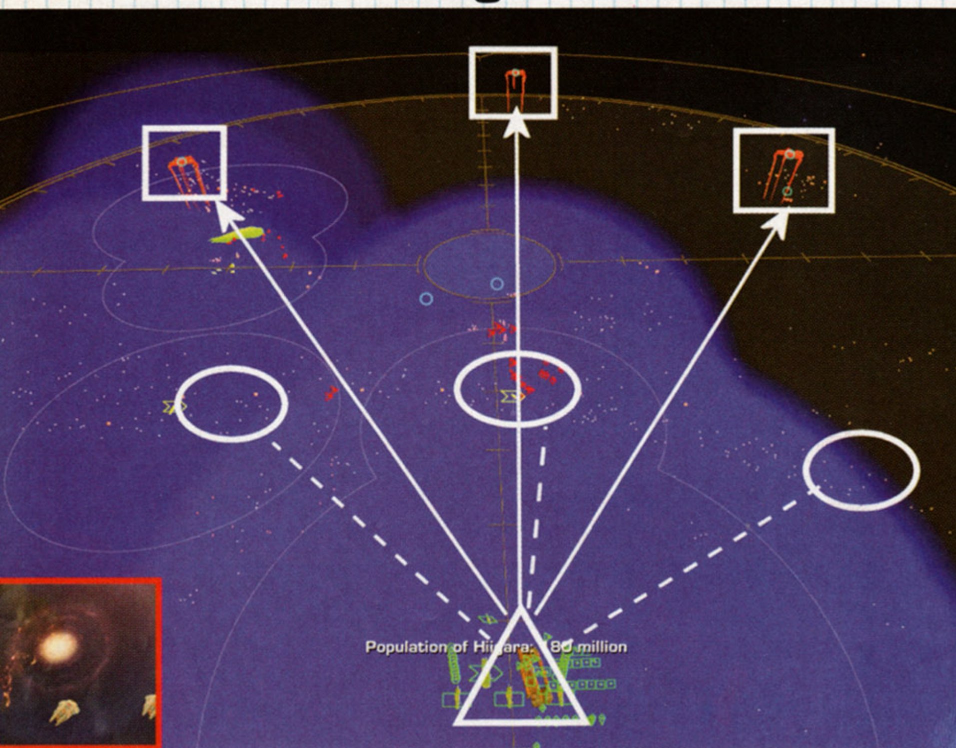
Flak Frigate

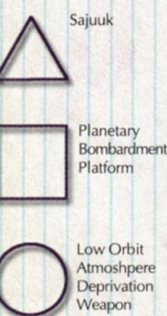


Miner



Miniwalkthrough – mission 15







Sajuuk

Planetary Bombardment Platform

Low Orbit Atmoshpere Deprivation Weapon

Misiunea a 15-a din Homeworld 2 poate fi o adevărată problemă pentru cei care nu cunosc de la bun început câteva elemente simple. Cel mai important este că Sajuuk (nava obținută în misiunea a 14-a), deși se mișcă foarte încet cu motoarele convenționale, are abilitatea "hyperjump" (tasta <h>), care îi permite să se „teleporteze" oriunde pe hartă în câteva secunde. După primele minute în această misiune, timp în care puteți să eliminați cu Sajuuk cel puțin o bază Vaygr, veți avea „plăcuta" surpriză de a constata că amenințările lui Makaan s-au concretizat în apariția a trei platforme de bombardament planetar, care nu pot fi distruse decât de Sajuuk. Platformele lansează încontinuu rachete (LOADWs – omoară populația planetei prin explozii impresionante). Astfel, tot ce trebuie să faceți este să păziți zonele marcate cu elipse, pentru a nu lăsa rachetele să se apropie de suprafața planetei.


Karan S'jet

dureze într-atât încât să ajungi să ai senzația că AI-ul e tautologic. În schimb, exagerarea de care vorbeam mai devreme e un adevărat par-în-ochiul-producătorului: poate e normal, însă computerul își compensează (ca de obicei) lipsa neuronilor cu o cantitate covârșitoare de resurse. În mod normal, bătăliile din misiunile a treisprezecea și a paisprezecea (urmărirea și distrugerea lui Makaan) ar fi imposibil de câștigat dacă inamicul ar fi uman. Computerul are la dispoziție din start flote gigantice, care te-ar putea mătura de pe hartă în primele cinci minute... dacă ar fi conduse cu cap. AI-ul nu suferă de aceleași limitări ale numărului de nave care îi sunt impuse jucătorului. De exemplu, numărul maxim de battlecruiser-e disponibil pentru jucător este o glumă nevinovată comparativ cu ceea ce au la îndemână nomazii Vaygr. Iar în luptele finale tocmai navele mari (destroyer, battlecruiser și, evident, enormitatea aia de Dreadnaught) pot avea o oarecare influență. Fregatele, corvetele (gunships) și navele ușoare, deși au viteze net superioare târșâielii „balenelor", au tendința de a face foarte repede un frumos spectacol de artificii și pocnitori („Weeee, luminițe!" © Mitza). În schimb, AI-ul dispune de armate ridicol de mari prin comparație, compuse exclusiv din combinații fatale. De aici răsare o idee de bază: spre deosebire de tot soiul de AoE-uri și Starcraft-uri, în Homeworld 2 (ca și în primul, de altfel), atacul frontal în asemenea cazuri îți dă foarte puține șanse să-ți mai vezi vreodată flota, mai ales navele mari. Jucătorul de Homeworld 2 trebuie să ducă la mare artă atacul prin învăluire și disimularea, mai ales că diversitatea de unități din toate categoriile (în medie



Necazuri cu Dunge... Dreadnaught Keeper



Nomazilor Vaygr le e groază de Dreadnaught...



... dar şi ţie de Vaygr Battlecruiser

patru tipuri din fiecare) permite combinaţii excelente. Pe de altă parte, producătorii au fost mai mult decât darnici în resurse şi jocul este chiar uşor din punctul ăsta de vedere. Nu se pune problema să nu ai R(esource)U(nits) suficiente pentru a-ţi face o flotă completă, mai ales că acum, deşi nu mai există opţiunea de time compression din Homeworld: Cataclysm, nu mai trebuie să-ţi pierzi ore întregi pentru a recupera toate resursele de pe hartă (în Homeworld 2, la sfârşitul fiecărei misiuni, jucătorului îi intră automat în cont absolut toate resursele de pe harta respectivă).

Prin urmare, jocul poate fi terminat rapid şi fără foarte multe frustrări. Excepţie face ultima misiune (15), căreia i-am făcut un mic walkthrough pe pagina din stânga. Am aflat cu stupoare că există unii fani Homeworld 2 pe lumea asta care chiar sunt monomaniaci. Să termini jocul fără să ştii că Sajuuk (nava-navelor, tata, mama lor, cum vreţi), care, cu motoare convenţionale, înaintează stând pe loc, are abilitatea „hyperjump" şi se poate duce aproape instantaneu în orice colţ al hărţii, unde să aplice o lecţie de bună purtare şi linişte absolută, înseamnă că nu eşti prea normal.

Pe partea tactică, aşadar, jocul oferă surprize, şi nu puţine. Una dintre inovaţiile producătorilor a fost renunţarea la formaţiile bine cunoscute (sphere, wall, delta etc.), considerate „primitive", în favoarea a trei noi tipuri de organizare: capital phalanx, frigate line şi fighter screen, fiecare cu avantajul de a oferi un raport viteză/timp de reacţie optim în anumite situaţii. În principiu însă, mai ales în multiplayer, flota trebuie dispusă dinamic în formaţii, pentru a evita... surprizele (utilizarea cu cap a probelor, a turelelor automate şi a fregatelor cu defense shield este de asemenea vitală).

Pe partea logistică, jocul s-a păstrat practic neschimbat, cu diversificarea punctelor de producţie şi posibilitatea de specializare a navei-mamă, a carrier-elor şi a shipyard-ului (nou) pe diferite funcţii (producţie clasa fighter/bomber, clasa gunship <cu adăugarea tehnologiei „mover", preluată de la fiare vechi într-o anumită misiune şi necesară pe hărţile cu artefacte nocive>, clasa capital ship etc.; cercetare modulară; apărare pasivă). Cu interfaţa de care se bucură Homeworld 2, jocul devine „customizabil" până la cele mai mici detalii. E visul oricui doarme liniştit doar cu o flotă galactică impecabilă sub pernă.

În loc de „undo"

Mi-aş dori ca producătorii să fi dat câte un „undo" pe ici, pe colo. În ultima vreme am fost invadaţi de „tenta arabă", în special în muzică. Luna asta am avut trei confruntări cu asemenea situaţii: Children of Dune (seria de filme produsă de SciFi), C&C Generals Zero Hour şi, evident, Homeworld 2. Toate abordează cu nonşalanţă un stil muzical care pedalează prea mult pe ideea asta a orientalismului musulman pentru a mai avea farmec. În fine, muzica din HW2 este foarte plăcută şi clar exotică, însă de multe ori l-am regretat pe Barber şi al său Adagio. HW2 nu cred că mai poate aduce mult în plus faţă de primul Homeworld din punctul ăsta de vedere.

Am un regret şi pentru imposibilitatea de a juca cu forţele Vaygr în campanie, dar poate un expansion pack va rezolva problema. În fine, un ultim şi mare regret îl am faţă de dispariţia melancolică, la finalul jocului, a... Dar mai bine regretă fiecare pe cont propriu, că de aia e democraţie pe pământ, să se dea fiecare cu capul de pereţi şi să vadă singur cum e, nu să i se spună la fiecare pas că doare.

Vrând, nevrând, mă întorc la întrebarea de la început: este Homeworld 2 o capodoperă sau o copie şlefuită a predecesorului ilustru? Chiar dacă nu mai are cum să fie la fel de inovator, Homeworld 2 este cu siguranţă un „clasic", pe care îl termini pentru a obţine satisfacţia că ai parcurs un joc extrem de bine realizat şi că până şi „erorile de producţie" nu fac decât să-i adauge savoare. În fond, cu grafica (mult) îmbunătăţită (cunoscutele decoruri la scara enormului şi umbrele real-time sunt fără discuţie de mare efect), cu interfaţa excelentă şi, deci, cu un micromanagement pe măsură (unităţile mici şi medii nu mai sunt produse la bucată, ci în formaţii de cinci sau trei), cu o poveste care te face să visezi la exotice mări astrale pline de lumină, Homeworld 2 este noul nume pentru „RTS spaţial".

■ Mike

Titlu	Homeworld 2
Gen	RTS
Producător	Relic Entertainment
Distribuitor	Sierra/VU Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 833 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	homeworld2.sierra.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	10/10
Impresie	10/10

9.3






Chrome

Strălucirea cromului în verdeața pădurilor



A trecut ceva timp de când vecinii noștri polonezi ne amenință cu un block-buster, un hit care ar trebui să arunce toate topurile în aer. Stați liniștiți, ei nu au trecut încă pe manele, iar hit-ul despre care vă vorbesc nu este o interpretare originală a lui Pan Copilietki sau Valici Vijeliovici. Aici discutăm despre Chrome, first-person shooter-ul produs de Techland. Mai mult, discutăm despre un FPS care se încăpățânează să ne arate că genul din care face parte nu este unul mort, unul în care singurele înnoiri aduse sunt legate doar de grafică și de nimic altceva, că până la Half-Life 2 sau Doom 3 nu mai avem de ce juca FPS-uri ș.a.m.d.

Valkyria

Jocul se desfășoară undeva în viitor. Nu știu când, nici nu prea contează data deoarece încă nu au apărut analele istoriei acelor ani și nici nu veți primi la vreun examen întrebarea: „În ce secol a fost descoperit sistemul solar Valkyria?" sau „Cum se numeau părinții lui Bolt Logan?". 'opa, mai încet.

Cine-i Bolt Logan? Individul nu este nimeni altul decât personajul principal din Chrome. În zilele noastre Bolt ar fi considerat un freak, dar în viitor este un supermercenar, fost membru al trupelor de elită, gata să facă totul pentru bani și, mai mult decât atât, capabil să ducă la îndeplinire oricare însărcinare la care se



O fi Pământul?



Peisaj hibernal

înhamă. Lumea prin care ne învârte acest joc se învârte, la rândul ei, în jurul unui mineral foarte prețios, chrome-ul, cu ajutorul căruia se fac nu-știu-ce minunății de transformă o planetă aridă, fără viață, într-o minunăție verde cum nici în Bahamas nu există. Pentru chrome-ul ăsta sunt gata să se încaiere marile corporații multiplanetare, deoarece nu se găsește prin prea multe locuri. De fapt, deși lumea din joc umblă după chrome cum se înfig românașii la căpșunii din Spania, în joc povestea se va dezvolta într-un singur sistem planetar și, mai ales, în jurul unei singure planete pe care s-a descoperit acest minereu.

Bolt nu prea are el treabă cu chrome-ul. Pe el îl interesează banii (nu-i singurul!) și răzbunarea, atunci când e cazul, pe cei care l-au săpat în trecut și l-au pus într-o situație dificilă, de viață și de moarte, din care a reușit să scape numai cu ajutorul partenerei sale actuale. Partenera sa, o bunătate virtuală care nu prea are față de ființă umană, este cea care se ocupă de computere, Internet, contracte etc. Prin intermediul ei eroul nostru primește noi misiuni.

Din păcate, jocul este cam liniar. Jucătorul nu are posibilitatea de a-și alege misiunile, deoarece Bolt ia deciziile pentru ceea ce va urma în filmulețele dintre misiuni. Situația se schimbă oarecum numai la final. Înainte de ultima misiune vom putea alege de partea căreia dintre cele 3 facțiuni vom fi. Nu vreau să vă spun pe care din ele să o alegeți. Ce pot să vă spun însă este că numai unul dintre cele trei finaluri vă va permite să păstrați și fata alături de voi. Altfel, va considera că nu aveți o moralitate prea bună și vă va părăsi. Dacă însă vreți să încercați toate cele 3 finaluri, fiecare dintre ele însemnând o misiune în plus, atunci vă sfătuiesc să salvați (și nu prin quick save), ldupă ce terminați misiunea a 13-a.

Iarba verde de acasă!

În imaginile alăturate puteți observa renderizarea plantelor de dimensiuni mici. Fiți atenți la podul din partea de sus a imaginii pentru a poziționa jucătorul și apoi observați planta din centrul imaginii. Aceasta se întoarce efectiv spre jucător, creând impresia unei abundențe vegetale. Sistemul este folosit cu succes la toate plantele de mici dimensiuni, folosind resurse minime pentru un efect maxim. Placa grafică (dacă nu este un junghi) nu suferă mai deloc din cauza mulțimii de obiecte prezente pe hartă, singurul inconvenient fiind legat de timpul mare de încărcare a misiunilor.





Emancipări

Chrome vine cu câteva elemente ingenioase care, chiar dacă nu sunt o revoluție a genului, reprezintă totuși un punct de cotitură în dezvoltarea FPS-ului de acum încolo. Astfel, gameplay-ul are numai de câștigat din introducerea inventory-ului. Este ceva de genul a ceea ce am văzut în Deus Ex, care însă nu a fost un simplu FPS, ci mai avea și role-playing în coadă. Fără îndoială, sistemul prin care personajul poate avea asupra lui numai un anumit număr de arme, obiecte, muniție etc. este preluat din RPG-uri. El aduce, însă, și într-un FPS o variație a gameplay-ului care nu poate decât să ne bucure.

Inventory-ul este împărțit în mai multe zone. Astfel, jucătorul nu poate avea asupra lui decât o singură armă de calibru mare, un pistol, muniție pentru acestea și diverse item-uri pentru refacerea sănătății, cloaking device-uri etc. La începutul fiecărei misiuni vom putea alege armele cu care să ne umplem inventory-ul și cu care să pornim întru ducerea la capăt a însărcinării respective. În funcție de alegerea pe care o vom face, vom adopta și tactica pentru misiunea respectivă. Jucătorul poate opta pentru rezolvarea conflictelor de la distanță, cu ajutorul armelor cu lunetă, de la apropiere cu armele automate și chiar și prin stealth, cu ajutorul cuțitului, al dispozitivelor de camuflare și al armelor cu amortizor. Bineînțeles că, pe parcursul jocului, vom putea cerceta fiecare cadavru și ne vom putea reîmprospăta proviziile sau vom putea schimba tactica luând





Un Walker în exercițiul funcțiunii



Un pistol adevărat

armele celor uciși. Armele din joc sunt convenționale, dar cu atingerea dată de evoluțiile tehnologice. Există și câteva arme futuriste de-a dreptul, cu putere mare de distrugere, arme pe care însă nu te poți baza prea mult.

Un alt element revigorant pentru gameplay și importat din universul cyberpunk, este cel al nanoimplanturilor (idee existentă și în Deus Ex). Acestea sunt mici dispozitive introduse chirurgical în corpul eroului nostru, prin care mucosul devine un Superman. Prin intermediul lor putem modifica, temporar, aptitudinile eroului nostru. Funcțiile lor sunt diferite: rezistență mai mare la gloanțele inamicilor, țintă mai bună, zoom mai mare, putere înzecită, rapiditate a mișcărilor sporită (în genul bullet time-ului), vedere specială pentru a poziționa inamicii prin zid etc. „Nanoabilitățile" pot fi folosite mai multe în același timp, însă consumul pentru organismul eroului nostru este mai mare și, în concluzie, timpul în care le putem folosi este mai scurt. Combinațiile dintre implanturi creează numeroase posibilități de rezolvare a unei situații. De exemplu, putem foarte bine să ne transformăm într-un tanc uman și să distrugem tot ce ne stă în cale dacă avem în mână un lansator de rachete, activăm armura, mărim puterea corpului și ne folosim de implantul pentru îmbunătățirea reflexelor. Bineînțeles că putem juca și fără a ne folosi de implanturi, dar ultimele misiuni sunt mai dificile și ne vom afla în reală dificultate fără ele.

Verdeața

Chrome este primul joc pe care am pus mâna în care vegetația face parte integrantă din gameplay. Dacă până acum vegetația era un element de decor, ceva care făcea ca jocul să arate mai mult sau mai puțin bine, în Chrome lucrurile s-au schimbat, ceea ce nu se putea realiza fără engine-ul grafic performant realizat de cei de la Techland. Aceștia au reușit să realizeze jungle și păduri care-ți dau impresia că te afli în jungle și păduri. Parcă îți vine să scoți slăninuța, pita și ceapa din traistă, să cauți un loc la umbră (ceea ce poate fi destul de greu datorită celor doi sau trei sori care luminează planeta) și să te întinzi pentru a asculta în pace sunetele pădurii. În clipa când te așezi la nivelul ierbii, descoperi o bogăție cum numai pe pășunile de pe la noi mai găsești. Plante de toate felurile adie într-o parte și alta, fluturi zboară printre flori, se aud tot felul de sunete ale pădurii. Ce mai, un colț de vis! De s-ar fi plimbat Eminescu pe acolo, cu siguranță devenea poetul național al tuturor popoarelor, nu numai al nostru.

Cu toată frumusețea sa, vegetația aduce jocului un grad de complexitate sporită. Astfel, inamicii sunt foarte bine ascunși în plantele mai mici sau mai mari din peisaj, dar și jucătorul poate să devină mult mai greu de detectat.

Misiunile sunt excelent construite pentru a profita din plin de bogăția graficii pe care engine-ul o oferă. Spațiile mari sunt mari. Obiectivele misiunii se găsesc în colțuri diferite ale hărții. Există o alternare foarte bună a momentelor în care ne aflăm în spații deschise cu cele în care pătrundem în interiorul obiectivelor. Să nu credeți însă că misiunile se desfășoară doar în jungle. Există și spații aride, dar și peisaj plin de zăpadă. Texturarea acestora este la fel de reușită ca cea din pădure.

Pentru a ne deplasa mai facil între clădiri distanțate, producătorii nu au uitat să mai pună pe hartă și câte un autovehicul. Acestea sunt excelent create. Din păcate, parcă au folosit prea puțin potențialul pe care-l oferea prezența vehiculelor. Puține sunt momentele în care ne vom găsi la bordul unui vehicul, deși senzația de a te afla la volanul unor mașini de teren futuriste este excelentă. Un nivel de dificul-



Sigur e calificat la Olimpiadă!



Mai sunteți mă? Mai sunteți?

tate mai ridicat ni-l vor impune Walker-ii, roboți uriași cu o mare putere de distrugere. Vom avea și noi ocazia să ne urcăm la bord și să facem prăpăd în jur.

Dacă ne aflăm la volanul mașinii, atunci suntem mult mai expuși privirii agere a inamicului. Acesta, bine ascuns în vegetație, dă alarma sau se așează astfel încât să-ți facă viață grea în clipa în care te oprești. AI-ul este deosebit de competitiv. Inamicii se folosesc de ceea ce le oferă peisajul pentru a rămâne nedetectați, trag destul de bine, urlă și se feresc în clipa în care arunci o grenadă spre ei, te detectează în clipa în care ești camuflat și faci un zgomot prea mare etc. O dovadă de măiestrie a engine-ului fizic este traiectoria pe care o iau corpurile inamicilor în urma impactului cu gloanțele. Aceștia se aruncă în direcția opusă celei din care a venit glonțul și, chiar mai mult, alunecă de la posturile de observație dacă i-ai prins la marginea acestora sau dacă ai tras cu ceva serios în ei (o rachetă, două). Coliziunea este calculată și după ce dușmanii au pătruns pe plaiurile de dincolo. Dacă tragi în corpurile lor, acestea se chircesc, își schimbă poziția, se deplasează în funcție de puterea loviturii. Din păcate, deși sângele apare în jur, corpurile nu se deteriorează. Este drept că au armură pe ele, care probabil că ține la un loc terciul dinăuntru, dar nu văd ce armură ar putea să reziste la explozia unei rachete în plin.



Mâine va ploua!



Nu se termină aici

Jocul nu se termină odată ce am încheiat campania din single player. Multiplayer-ul își cere drepturile și, să vă spun drept, are ce să ofere. Până la 32 de jucători pot să-și încerce puterile în death match clasic sau într-un joc bazat pe echipe. Techland nu au greșit deloc când au pus accentul și aici pe vegetație, deși au oferit și stilul FPS-urilor actuale, în care inamicul poate fi văzut de la kilometri întregi. Hărțile sunt combinate, cu perspective largi și cu zone în care ne aflăm în lanuri de porumb sau alte cele și în care putem să dăm nas în nas cu dușmanii. Nu vreau să vă explic senzația pe care o ai când arunci zeci de grenade în lanul de porumb și vezi dușmanii cum aterizează la picioarele tale cu câte-un știulete în gură.

De asemenea, jocul vine cu un editor complet. MOD-uri noi, hărți noi, totul poate fi obținut dacă sunteți cu adevărat interesați și vă hotărâți să-i dedicați puțin timp. Editorul este însoțit de un manual în format .PDF, care vă face viața mai ușoară.

Dacă jocul nu se termină după ce ați văzut credits-ul, articolul meu, în schimb, se încheie aici. Nu pot să vă urez altceva decât ore plăcute de joc, pentru că merită. Este o experiență peste care nu puteți să treceți în așteptarea „granzilor”.

■ Sebah

Titlu	Chrome
Gen	FPS
Producător	Techland
Distribuitor	Gathering/ Take 2 Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 900 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	chromethegame.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	7/10
Impresie	8/10

8.1

Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough

Naziștii iau iarăși bătaie

A fost o lună sângeroasă pentru mine. De dimineață până seară am fost cu arma în mână și am făcut dreptate, pentru binele omenirii. Nu contează că omoram naziști prin laboratoare secrete sau că fugăream extratereștri pe planete ciudate, important e că la sfârșitul zilei mă simțeam întotdeauna ca tocmai ieșit din tranșee. Și, drept să vă spun, m-am cam săturat. Acum, vine și Breakthrough, cel mai nou expansion pentru MOHAA, și îmi cere să fiu de acord cu istoria și să căsăpesc niscaiva italieni. Cred că am greșit cu ceva...

Orb prin deșert

Profesionist cum nu mă știu, strâng din dinți și, ignorând ora târzie, mai pornesc încă o dată Breakthrough și mă apuc apoi de scris review-ul. Treaba stă în modul următor: după eșecul numit Spearhead, cei de la EA s-au luat cu mâinile de cap și au dat un șut subtil următorului expansion pentru MOHAA până în curtea celor de la TKO Software, amărâții care s-au ales cu numele lor pe cutia de Breakthrough.

Așadar, iată-mă în plină furtună, cu un caporal care zbiară la mine dintr-un jeep, pregătit să fiu aruncat împotriva hoardelor de nemți cu o vedere mai bună decât a mea (de vreme ce ei mă nimeresc printr-o groaznică furtună de nisip, iar eu de abia văd pe unde merg), mulțumind în gând necunoscuților de la TKO. Scăpat din infernul roșu, trec furibund printre tancuri, buncăre și inamici, numai pentru a mă trezi, într-un final, în Sicilia. Salvez câțiva britanici ("chaps", "lads", niște nenorociți, oricum), mă dau cu barca, mă infiltrez în structurile superioare ale Reich-ului și, pentru lovitura de final, fac legea în bătălia de la Monte Battaglia. Da, eu!

Adevărul e că dacă există un sentiment predominant în tot jocul ăsta, atunci e cel de împlinire când realizezi că TU faci totul. Tu distrugi artileria inamică, tu aperi ditamai convoiul ajutat de o flintă cu lunetă, și tu și tu și tu. În rest, te vei enerva atunci când aliații sunt la fel de proști ca inamicii sau când trebuie să tot treci prin același nivel numai pentru că amicul Klaus e doborât de o grenadă buclucașă de care nu ai cum să scapi. Da, doamenlor și domnilor, problemele pe care le-ați întâlnit în primul MOHAA nu au dispărut aici. Din fericire, lucrurile bune s-au păstrat și ele, ba chiar cei de la TKO au mai adăugat câteva (poți să conduci tancuri, să tragi cu antiaeriana etc.).




Iubire, nu mai da așa la vâsle că îmi scapă Garand-ul din mână.

Mai vin două

Breakthrough este un expansion de care cei ce au jucat cu plăcere MOHAA și mai vor să repete experiența o să se bucure din plin. Restul, fanii obișnuiți ai genului, vor fi probabil puțin impresionați din cauza timpului scurt de joc, a lipsei de diversitate și a nenumăratelor probleme care nu au fost rezolvate de la MOHAA încoace. Lor le recomand să aștepte următoarele jocuri din seria Medal of Honor (Pacific Assault și Rising Sun).

■ Mitza

Titlu	MOHAA - Breakthrough
Gen	FPS/Expansion Pack
Producător	TKO Software
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	mohaa.ea.com



Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	7/10





Pare a fi un nou X-COM.



Nu cred că există gamer pe lumea asta care să nu fi auzit de seria X-COM de la Microprose. Cei care au jucat își aduc aminte teroarea care îți invada simțurile atunci când trebuia să epurezi de alieni o bază subacvatică (X-COM: Terror From The Deep). Dacă nu dețineai echipa potrivită, antrenată de-a lungul zecilor de misiuni subacvatice, portuare sau de pe vapoare, te gândeai deja să iei jocul de la început. În X-COM: Apocalypse s-a degradat un pic toată acțiunea, deși clădirile acelea pe 5-6 niveluri erau de-a dreptul o plăcere. Restul jocurilor din seria X-COM nu s-au mai ridicat din păcate la înălțimea primelor trei. Iată că o firmă practic necunoscută de producători, Altar Interactive, împreună cu distribuitorul ceh Cenega, s-au gândit să facă un sequel. Din nefericire, drepturile pentru serie fiind imposibil de achiziționat, s-a luat hotărârea să se facă un tactical care să se încadreze în același gen. Așa a ieșit pe piață UFO: Aftermath. Trebuie neapărat să vă pun în vedere faptul că, deși unii cunosc seria X-COM drept seria UFO (motivul este simplu: titlul complet al primului joc din serie este X-COM: UFO Defense), totuși Cenega a avut dreptul să folosească acest nume, pentru că Interplay nu deține dreptul de autor asupra lui.

Mişcări de mase

Cum majoritatea gamerilor nu au fost la curent cu detaliile acestea, atunci când s-a auzit care va fi titlul jocului au avut loc adevărate mişcări de mase care nu au făcut decât bine celor responsabili cu lansarea sa pe piaţă. Ca urmare, în puţine declaraţii de presă s-a spus „Nu, UFO: Aftermath nu este un sequel X-COM". Lumea a fremătat în continuare până acum câteva zile când au realizat că, deşi seamănă, UFO: Aftermath nu este X-COM. Însă îi poate ţine locul cu succes, zic eu. Dacă vă aduceţi aminte, ceea ce a dat într-adevăr culoare seriei X-COM nu a fost neapărat gameplay-ul, ci atmosfera sonoră creată, senzaţia de tensiune pe care ţi-o inducea muzica şi, nu în ultimul rând, urletele înfiorătoare ale invadatorilor ucişi (vorbesc în special de Terror From The Deep). Atmosfera era ceea ce te ţinea ore în şir blocat în faţa monitorului (şi care îi mai ţine şi acum pe unii). Aşadar, pentru a fi un joc bun, UFO: Aftermath are nevoie de o atmosferă deosebită, pe toate planurile, sonoră şi grafică (mai ales că trăim în era engine-urilor 3D performante). Ei bine, asta rămâne de văzut. Pentru a crea însă atmosfera propice acestui articol, va trebui să încep cu fondul epic narativ impus de producători.

Altă invazie, aceleaşi probleme

După cum ştiţi, amărâta asta de Terra a fost invadată pe toate părţile, din spaţiu, din apă, din alte dimensiuni şi, nu în ultimul rând, din interior. Deşi era timpul pentru o schimbare, totuşi se pare că extratereştrii ăştia o ţin pe-a lor: vin din spaţiu de la mii şi milioane de ani lumină, cu navele şi inteligenţa lor superioară. Evident, altceva decât să distrugă civilizaţia umană, imbecilă şi arhaică, nu au ce face. Din cauza multiplelor eşecuri, de data aceasta le-a venit însă o idee mai bună. Totul a plecat de la ceea ce face omul tot timpul, chiar şi atunci când doarme: respiră, cu cele două cicluri inspiraţie/expiraţie. După ce s-au autofelicitat pentru idee, alienii au lansat în atmosfera terestră anumite cantităţi (inimaginabile de fapt, ceea ce mă face să nu am cum să zic cât) de spori. Timp de un somn bun şi o cafea de dimineaţă, atmosfera Pământului s-a îmbâcsit în asemenea hal, încât Soarele a început să dea lumină neagră. Cele două faze ale respiraţiei s-au redus la una, inspirul, şi ca urmare tot ceea ce avea carne pe el a sucombat prin deces. Din fericire, ici-colo au mai rămas mici grupuri de disperaţi care, după o duşcă bună, au luat decizia să-şi ia Pământul înapoi. Şi aşa au apărut trei baze principale, una specializată pe cercetare, una pe creare de noi tehnologii şi una militară, cu scopul de cumpăra bilete dus alienilor. La un moment dat va apărea şi Area 51, însă vă rezerv vouă surpriza.



Am un sfert de Pământ

Concept şi idee

Cum spuneam, cei care se aşteaptă ca jocul să fie la fel cu X-COM vor observa faptul că ideea este aceeaşi, însă conceptul este uşor diferit (nu foarte mult). În primul rând, nu este turn-based, ci un fel de combinaţie real-time – turn-based, asemănătoare cu sistemul din Baldur's Gate (nu e un punct în minus, deoarece e foarte bine implementat). Dacă X-COM era împărţit în patru, adică managementul bazei, research&developement, Geoscape-ul şi misiunile propriu-zise, UFO: Aftermath este alcătuit doar din trei componente: R&D, Geoscape şi misiuni. Cu alte cuvinte, au trecut cu totul peste partea cu construirea bazei, care avea farmecul ei... De aceea, e clar că UFO: Aftermath este un joc de sine stătător, bazat pe o idee veche care a prins bine la vremea ei. Prin urmare, începând din acest moment, cuvântul X-COM va mai apărea în acest articol doar o singură dată. Cum spuneam,











Area-51 – Bănuieli



După cum se vorbește de vreo câțiva ani încoace, Area-51 este o bază militară ultra secretă americană, construită în deșertul Nevada, foarte aproape de locul desfășurării bubuielii Roosevelt. Inițial, scopul principal al bazei a fost acela de a testa prototipuri de avioane și altele, însă cu timpul au început să se întâmple tot felul de lucruri ciudate. Ca urmare, un anumit individ susținea la un moment dat că a lucrat în Area 51 și că americanii fac rost de tehnologie de la alieni. Aș vrea să știu ce le oferă în schimb. Dacă sunteți curioși, să știți că nu este deschisă publicului larg.

UFO: Aftermath este alcătuit din trei componente clare. Geoscape-ul este modalitatea cea mai simplă de a observa nivelul de control, de a gestiona amplasamentul și tipul bazelor și de a trimite oamenii în misiuni. Bazele au fost împărțite în trei tipuri: militare, de cercetare și de producție. Cele militare sunt singurele care pot găzdui trupele combatante, armamentul și avioanele pentru interceptarea UFO-urilor. Cele de cercetare sunt acelea care se ocupă de problema aliană la nivel de inteligență, formă, armament și istorie. Cele de producție se ocupă de dezvoltarea noilor tehnologii și de punerea lor în practică. Acestea din urmă vor produce armele, armurile noi etc. Atunci când veți cuceri o nouă bază va trebui să evaluați foarte bine situația în care vă aflați, pentru a putea lua o decizie corectă în ceea ce privește tipul bazei. Altfel s-ar putea să vă treziți cu atacuri extrem de neplăcute asupra bazelor de cercetare sau de producție. În privința cercetării și a producției, research tree-ul și item-urile care vor putea fi produse au liste destul de lungi pentru a satisface orice maniac. Timpul de cercetare și de producție este influențat doar de numărul de baze, neexistând posibilitatea de a angaja cercetători sau de a studia două proiecte simultan. Acest lucru poate constitui un mare dezavantaj în condițiile în care, pe parcursul a două zile (cât durează un proiect la un număr de cinci-șase baze), se pot întâmpla foarte multe lucruri. Însă nu incomodează, și asta este foarte important. Tot ceea ce veți cerceta va crea un șir de răspunsuri în materie de comportament global al jocului, care vor fi cel mai bine observate în misiuni.



Un research tree serios

Cireașa vs. Tort

Partea cea mai importantă și care ocupă 90% din timpul de joc sunt fără îndoială misiunile. Înainte de acestea însă, o privire geoscape-ică merită aruncată. Misiunile apar din multiple motive. Astfel, pentru a răspunde într-un fel sau altul dorinței gamer-ului de a-și ști nivelul de control, teritoriul eliberat de lighioane va fi delimitat de niște granițe foarte clare. Pentru ca acestea să se extindă, vor trebui efectuate două tipuri de misiuni, unele de curățare a unei anumite zone, altele de eliberare a unei locații potrivite ca bază, a unei baze umane ocupate de extratereștri sau a uneia construite de ei. Evident mai există și termenul de „menținere" a teritoriului ocupat, pentru care există un alt tip de misiuni. Partea cu atacarea și distrugerea UFO-urilor este foarte frumos implementată, cu două cut-scene-uri (unul pe timp de zi și unul pe timp de noapte) care devin din păcate iritante la un moment dat, pentru că nu ai nici un fel de control asupra luptei. E un fel de joc de zaruri în care se ține cont doar de avansul tehnologic (se folosesc o serie de avioane, de la F-16 până la MiG-29; „naționalitatea" avioanelor de vânătoare este dată de țara/zona în care se află baza respectivelor aparate). Evident, odată descoperită tehnologia necesară, veți putea explora și UFO-urile doborâte. După ce e evaluată misiunea, cu scopul de a o accepta, vă veți afla în poziția de a alege oamenii și de a-i dota cu toate cele necesare. Fiecare individ este reprezentat în stil RPG, prin 6 atribute, al căror nivel determină performanțele unei liste întregi de skill-uri. La fiecare level-up, veți putea adăuga un punct la unul dintre atribute. Nu are rost să intru în amănunte deoarece reprezentarea este intuitivă.

Cert este că nu avem numere, ci calificative de la Foarte Prost până la Eroic. În privința echipării, la început lista este restrânsă, armele sunt puține, armurile ce să mai zic... cu alte cuvinte oamenii sunt looseri, iar echipamentul de trei lei. Cu timpul însă, veți vedea că lucrurile se schimbă în bine, până la nivelul de a nu ști ce să mai alegeți. După ce lumea s-a echipat, veți pleca în misiune, unde tot ceea ce faceți contează. În principiu, încercați să capturați cât mai mulți alieni și să distrugeți cât mai puțin.

Atmosferă și decor

Din nefericire, cea mai mare problemă a jocului o reprezintă sunetele. Deși fondul muzical și sonor este plăcut, când un om deschide gura să zică ceva, îți vine să te ascunzi sub masă. Comentariile sunt îngrozitoare, vocile idioate și fără nici un fel de sentimente. Lipsesc urletele înfricoșătoare, strigătele de groază și, evident, civilii disperați care aleargă de colo-colo. De-asemenea, tot timpul este lumină, ceața lipsește cu desăvârșire și



...forța șocului îl aruncă în spate



Alienware



Alienware reprezintă un set de sisteme construite pe un model deosebit, din care iese în evidență carcasa. Aceasta a fost creată de către un grup de designeri și artiști, pentru a se apropia cât mai mult de sufletul și imaginația gamer-ului profesionist. Cei responsabili cu vânzarea acestor sisteme au mers până acolo încât au creat notebook-uri speciale pentru gameri, cu nume de cod Area-51. Sistemele sunt construite atât pe Intel, cât și pe AMD, și au prețuri care variază între 1200 și 3200 de dolari. Site-ul producătorilor este www.alienware.com.

nu înțeleg de ce au mai introdus flare-urile. Poate cu patch-urile care vor apărea vor face din noapte, noapte și vor introduce ceață în pădure. Însă la nivel de engine grafic, jocul arată absolut superb. Conține tot tacâmul, de la obiecte deformabile (în afară de clădiri, cam totul este distructibil), la alienii sunt foarte bine realizați, cu incredibil de multă imaginație (vezi crabul cu mașina drept carapace), iar nivelul zoom-ului este acceptabil. Hărțile nu sunt pregenerate, ci sunt unice și foarte bine realizate și diversificate (orașe, jungle, taiga siberiană, stepă, fâneață, zăpadă, munți etc). Evident, există și excepții, cum ar fi hărțile care conțin bazele aliene. De asemenea, nu prea îmi place design-ul UFO-urilor și faptul că bazele aliene arată în interior de parcă ar avea pereți de cașcaval. Când vine vorba de AI, nu se pot spune prea multe lucruri, doar că alienii sunt foarte violenți, rezistenți și preciși. Totuși, am observat că atunci când văd reaua, mai și fug, însă până la urmă se întorc. Controlul oamenilor se face foarte simplu, interfața este ideală, iar cerințele de sistem decente. În concluzie, avem de-a face cu un joc excelent care, dacă nu continuă, măcar suprascrie seria X-COM. Cu titlu informativ, UFO: Aftermath apare în România cu manual în limba română

■ Locke

Titlu	UFO: Aftermath
Gen	RTT
Producător	Altar Interactive
Distribuitor	Cenega Publishing
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.ufo-aftermath.com



Grafică	9/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	9/10

8.2



Cașcavalul numit Bază



Un prim plan cu eroii

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII



WWII, așa cum *nu* a fost...

Sfârșitul celui de-al Doilea Război Mondial a avut ca urmare abandonarea unor proiecte destul de îndrăznețe ale nemților în ceea ce privește armele ce urmau a fi aruncate în luptă. Din fericire pentru noi (și din păcate pentru ei) multe dintre aceste arme extrem de inovatoare și distructive au fost introduse prea târziu sau deloc pe câmpul de luptă. Dar ce contează? Von Braun a ajuns în cele din urmă la americani, aceștia pe Lună, iar rușii ne-au mâncat zilele vreo 40 de ani.

Acum, EA și DICE s-au hotărât să arate lumii ce am pierdut și au pus de un expansion pentru Battlefield 1942, plin de arme care nu au existat niciodată și unele pe care puțini au avut ocazia să le încerce. Expansion-ul poartă numele de Secret Weapons of WWII și este cel de-al doilea expansion pentru Battlefield 1942, după Road to Rome.

Hărți și avioane

Dacă vi s-a părut că primul expansion de la DICE aduce prea puține noutăți jocului, atunci veți fi bucuroși să aflați că de data aceasta cantitatea imensă de schimbări vă va impresiona fără doar și poate. Secret Weapons of WWII vine cu 8 noi hărți (Mimoyecques, The Eagle's Nest, Essen, Gothic Line, Peenemunde, Telemark Research Base, Kbelly Airfield și Hellendoorn), acestea fiind, cel puțin așa mi s-a părut, mult mai mari și mai complexe decât cele din jocul original sau din primul expansion.

Motivul pentru care noile hărți sunt mult mai mari ține în primul rând de avioanele care au fost introduse în acest expansion. Pe lângă imensul și greoiul C-47, veți avea la dispoziție câteva avioane cu reacție, a căror viteză a determinat probabil mărirea hărților. Trebuie să recunosc faptul că cei de la DICE au balansat foarte bine caracteristicile noilor avioane, acestea fiind într-adevăr mult mai rapide decât avioanele "normale", dar îndeajuns de manevrabile pentru a putea fi folosite cu succes pe aproape orice hartă din expansion. Vehiculele de teren includ câteva noutăți: tancul Sherman, dotat cu un lansator de rachete, T-34 Calliope sau T95/T28 Super Heavy Tank, adevărate arme de distrugere în masă care bine au făcut de au ajuns să fie folosite numai în bătălii virtuale. Pe lângă acestea mai avem la dispoziție și o serie de arme ca Bren light machine gun, Auto 5 shotgun și Mauser K98, precum și cuțite care pot fi aruncate și care au marele avantaj de a ucide dintr-o singură lovitură. Și, evident... incredibilul, imposibilul și surprinzătorul jet-pack de care am râs când l-am văzut în filmul de prezentare și după care am plâns când nu îl găseam în joc.

Faptul că într-un FPS care se desfășoară în timpul celui de-al Doilea Război Mondial ai posibilitatea de a zbura cu avioane cu reacție și de a te distra cu un jet-pack pare cel puțin ciudat. Îngrijorător chiar. Însă Secret Weapons of WWII reușește tocmai prin asta să aducă un suflu de originalitate în Battlefield 1942. Armele noi sunt bine balansate și sunt teribil de plăcute, iar jet-pack-ul, extrem de folositor, nu îl găsești decât cu mare, mare greutate în timpul jocului.



E frig, eh?



Faceți loc, vine supersonicu'!

Așa, și?

În cele din urmă, Secret Weapons of WWII este un expansion plin de noutăți. Arme noi, vehicule ciudate, un nou mod de multiplayer (Objective), hărți noi și un gameplay ceva mai alert, toate acestea fac din cel mai nou expansion pentru Battlefield 1942 unul pe care ar fi păcat să îl ratați. Ar trebui să aibă grijă însă cei de la DICE/EA, pentru că vin tare din spate MOD-uri ca Desert Combat care, ca să vezi!, mai sunt și gratis.

■ Mitza

Titlu	Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
Gen	FPS/Expansion Pack
Producător	DICE
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	battlefield1942.ea.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8

World Racing

Cu Merţanele la păpat kilometri

Articolul acesta îmi dă foarte multă bătaie de cap. Problema începe încă din titlul său, mai exact din numele jocului. În momentul în care l-am primit, am aflat că sunt posesorul fericit a două CD-uri cu Mercedes Benz World Racing. După ce l-am instalat am observat că de fapt i se spune doar World Racing. Bănuiesc că acesta este titlul corect, dar dacă veţi vedea pe undeva jocul Mercedes Benz World Racing să ştiţi că este vorba despre aceeaşi minunăţie.

Ce este de fapt World Racing? La prima vedere, este un simplu joc de curse auto, în care concurezi împotriva şi la volanul Mercedes. Dacă îi acordaţi o şansă, veţi descoperi însă un joc ce va acapara zile în şir, cursă după cursă, maşină după maşină, până veţi realiza că a trecut ceva timp de când nu aţi mai pornit un alt joc pe calculatorul vostru.



User friendly

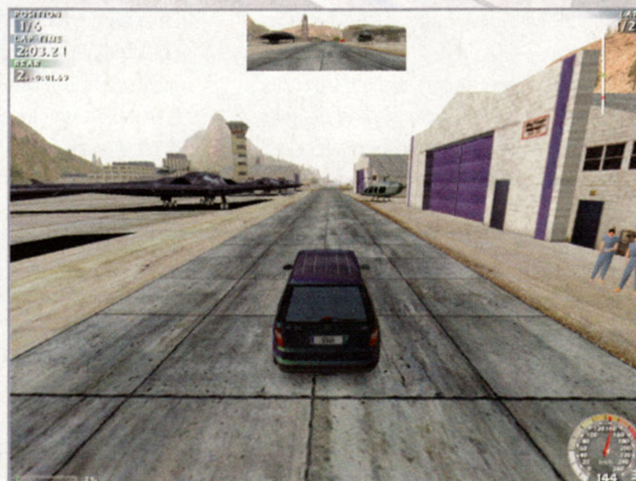
Aceasta este prima expresie care-mi vine în minte în clipa în care mă gândesc la World Racing. Când spun user friendly nu mă gândesc la interfaţa jocului, uşurinţa conducerii, stupiditatea concurenţilor etc. Nu, nici vorbă de aşa ceva. Jocul este unul dintre puţinele produse care pot mulţimi consumatori de toate felurile.

În meniul de opţiuni al jocului putem alege între arcade şi simulation. Orice îndrăgostit de cursele de maşini cunoaşte diferenţele dintre cele două moduri. În clipa în care alegem simulation, viaţa noastră de şofer profesionist va căpăta o dimensiune nouă, pentru că va trebui să facem faţă unor provocări pe care, cu siguranţă, le-am întâlni şi în viaţa de zi cu zi dacă ne-am afla la volanul unui Merţan. Maşina nu se va mai comporta ca o simplă cutie de chibrituri ce alunecă pe şosea, fără să fi auzit de inerţie, tracţiune pe faţă sau pe spate, diferenţele dintre tipurile de carosabil, diferenţele dintre motoare, greutatea caroseriei etc. Din punctul de vedere al simulării, jocul ajunge fără probleme în topul curselor de maşini pe care le-am jucat până acum. De fapt, dacă ar fi să fac o comparaţie, senzaţia unui comportament ireproşabil al maşinii la fel ca în jocul de faţă am mai trăit-o numai în NFS Porche. Marius Ghinea vorbea şi despre Screamer 4x4, care ar fi oferit un realism asemănător.

Prin urmare, de vreţi să simţiţi puterea unui motor Mercedes, calitatea şi deficienţele unui anumit model, ale unei anumite caroserii sau ale tipului de



Just cruisin' baby!



Cu Merţanul prin parcare!

tracțiune pe care-l deține mașina respectivă, atunci va trebui să încercați World Racing. Din acest punct de vedere, aș compara jocul cu un drive test pe care aveți ocazia să-l faceți la o reprezentanță Mercedes care vă oferă toate modelele Mercedes, de la începuturi și până acum.

Tot în options putem opta pentru nivelul de deșteptăciune sau de pricepere în manevrarea volanului pentru concurenții cu care ne vom confrunta. Aceștia vor fi în număr de șase și, dacă nu vreți să vă minunați de cât de imbecil poate fi AI-ul și de cât de prost a fost polițaiul care le-a dat permisul, atunci ar trebui să ridicați nivelul până aproape de 100 %. Este drept că, astfel, cursele vor deveni mult mai grele și victoria mai dificil de obținut, dar cel puțin veți avea satisfacția de a-i învinge pe niște adevărați profesioniști. Să nu credeți că aceștia devin imbatabili sau că nu mai greșesc niciodată, forțat sau nu, în momentul în care au nivelul maxim de deșteptăciune. Greșeli mai face și Schumacher, d-apoi AI-ul!



Și acum țâșnesc

Și tot prietenos

Probabil cea mai impresionantă caracteristică a jocului constă în design-ul traseelor, în realizarea grafică a acestora și, mai ales, în numărul lor. Am jucat World Racing zile întregi și nu am rulat (cu o singură excepție) pe același traseu de două ori. Locațiile în care se găsesc traseele nu sunt foarte multe. Din câte am numărat eu ar fi șapte. Dar traseele sunt peste 100. Fiecare cursă are caracteristicile ei și, deși mediul 3D din jur se schimbă foarte puțin, găsindu-se în aceeași locație (orașul, Alpii, Nevada etc.), totuși cursele diferă prin viraje noi, prin provocări noi date de unghiuri cu abordare diferită ș.a. Traseele sunt deosebit de lungi pentru un joc cu curse de mașini. Puține sunt cele care au trei sau patru tururi, cele mai multe purtându-ne, în aceeași cursă, prin medii total diferite. Există urcări, coborâri, poduri, viraje în ac de păr, sărituri etc. Nimic nu a fost lăsat deoparte.

Mașinile, după cum ați realizat, sunt numai Mercedes-uri. Ar fi un minus al jocului, dacă nu ar fi modele pe care nici nu vi le închipuiți. Este drept că la început, în modul Career, veți avea parte de modele mai bătrâioare și mai puturoase, de zici că-și dau duhul până urcă un deal. Pe măsură ce veți avansa, însă, veți găsi supermașini, mașini sport, limuzine sau de teren, cu care puteți aborda oricare tip de cursă.

Jucabilitatea este unul dintre atributele forte ale lui World Racing. Pur și simplu nu avem timp să ne plictisim de condus, condus și iarăși condus, deoarece producătorii au făcut o combinație excelentă din cursele propriu-zise de mașini și misiunile combinate cu acestea. Astfel, jucătorul va obține un anumit număr de puncte în funcție de locul ocupat, de experiența dobândită, de skill-ul crescut ca urmare a unor manevre spectaculoase (viraje luate în derapaj). El va primi tot felul de provocări cărora va trebui să le facă față, de genul obținerii cel puțin a unui loc trei cu o mașină mai slabă, al câștigării unei curse cu o mașină mai veche și cu un avans față de competitori, al completării a 4 tururi de circuit într-un anumit timp etc. Astfel, cursele propriu-zise din campionat alternează cu provocările ce ne vor aduce puncte bune în carieră. De asemenea, mașinile diferite de la cursă la cursă constituie o altă provocare datorită comportării diferite a acestora.

Grafica este superbă, însă nu în totalitate. Mediul este 3D și ne putem plimba cam pe unde ne dorește inimioara. La mașini s-a lucrat mult de tot, fiind create după modelele trimise de



Unul mai prost ca mine!



A se observa: ojă roșie, volan roșu


Eu zic că suntem în Elveția.


Ce vă spuneam de OZN-uri?

Mercedes, având mii și mii de poligoane fiecare. Peisajul este superb, populat cu de toate. Din păcate mai există și lucruri cărora nu li s-a acordat prea multă atenție, cum ar fi copacii, făcuți 2D și prin care poți să treci ca prin brânză. De asemenea, parcă s-a încercat popularea excesivă a mediului cu tot felul de obiecte zburătoare, avionașe de croazieră și puternicele aparate pe care le au în dotare americanii, balonașe, chiar obiecte zburătoare neidentificate și reprezentări ale culturii aztece care nu prea își au locul la scara la care se găsesc. În anumite momente, abundența de astfel de elemente te face să te simți ca într-un arcade construit pentru țânci, pe console.

Mai puțin prietenos

Dacă au fost multe lucruri de lăudat la World Racing, să nu credeți că nu există și minusuri. Primul ar fi damage-ul aproape inexistent. În condiții de simulare 100% trebuie să te izbești de 10 ori cu mașina, la o viteză de peste 200 la oră, pentru ca direcția să o ia razna, motorul să nu mai tragă, iar cutia de viteze să rămână blocată în prima treaptă. Damage-ul grafic există, însă și acesta într-o măsură insuficientă, mașina fiind doar un pic zgâriată în situații în care ar fi trebuit să se facă acordeon.

De asemenea, copacii și oamenii sunt ca și inexistenți. Mașina se oprește într-un stâlp, dar trece prin copaci și prin oameni fără să pățească nimic, nici ea, nici ei. Parcă ar fi un decor populat de stafii sau de holograme. Pe traseele cu zăpadă sau atunci când plouă, în spatele mașinii se formează niște bule albe care parcă ar fi oameni de zăpadă sau orice altceva, dar în nici un caz ceea ce se dorește.

Meniurile sunt o altă bătaie de cap. Îți ia ceva timp până te obișnuiești cu manevrarea acestora, cu zonele în care trebuie să cauți informații despre cursă, despre mașini, despre misiunea pe care o ai de îndeplinit. După aceea nu mai sunt însă așa o mare pacoste. Și dacă se puteau schimba tastele jocului ar fi fost mult mai bine.

Multiplayer-ul (se putea să nu ajung și la el?) este numai în split-screen, deci fără distracția pe care un astfel de joc ar putea să o ofere unui grup de prieteni. Ce să-i faci dacă jocul a apărut mai întâi pe Xbox? Asta e! Nu spun mai mult la acest capitol pentru că deja am primit „amenințări" de la fanii consolelor. ☺

Concluzionând, World Racing este un joc pe care trebuie să-l încercați de vă plac cursele, un joc care mi-a creat o impresie deosebit de puternică. La partea de single player, l-aș putea compara cu NFS Porsche, ale cărui atmosferă și jucabilitate le atinge, dacă nu chiar le depășește. Din păcate, multiplayer-ul îl trage în jos și la notă. Să sperăm însă într-o continuare care să-i suplinească lipsurile, o continuare pe care producătorii par să o anunțe.

■ Sebah


O mașină de vis

Titlu	World Racing
Gen	Simulator auto
Producător	Synetic
Distribuitor	TDK Mediactive
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.tdkm.com/games/mercedes-benz



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	5/10
Storyline	8/10
Impresie	10/10

8.3

Command and Conquer Generals Zero Hour

Superputerile au rămas fără timp

„Zero hour”, momentul în care începe un război. Cei de la Electronic Arts Los Angeles au lansat o nouă provocare, căreia USA, GLA și China trebuie să-i facă față. Evident, there can be only one, mai ales că C&C Generals Zero Hour aduce câteva schimbări majore față de predecesorul său. Ritmul jocului a fost accelerat, dat fiind că teroriștii au primit acum o unitate pe motocicletă, iar americanii au la dispoziție un port-avion cu care pot ataca orice punct al hărții. Chinezii au rămas mai înceți, însă puterea de foc ce i-a făcut atât de faimoși a crescut.

C&C Generals Zero Hour aduce, pe lângă o nouă campanie, și un nou mod de joc (Challenge), în care jucătorul face un Mortal Kombat cu generali „faimoși” ai celor trei facțiuni. Fiecare general este axat pe o anumită tactică (supremație aeriană, capcane explozive etc.), pe care nu se va sfii să o folosească pentru a te șterge de pe hartă. Ideea este că, odată învinși cei nouă generali inamici, specialitățile lor vor putea folosite în multiplayer.

Campania single player îți oferă o imagine limitată asupra potențialului noilor arme. Americanii au acum tancuri cu microunde. Teroriștii arabi cuceresc tehnologie „stealth” și pot să deschidă, cu o „putere specială” similară celei din Age of Mythology, o ieșire de tunel oriunde pe hartă. Chinezii primesc, printre altele, o unitate radar mobilă care duce cu sine doi infanteriști cu lansatoare de rachete. Per total însă, Zero Hour rămâne același RTS care a ajuns în topul vânzărilor. Ceea ce place foarte mult la jocul ăsta, pe lângă un gameplay echilibrat, este grafica. Nivelurile enorme pe care le ai de parcurs (cum ar fi cel în care GLA are de transportat 20 de încărcături cu toxine de la fabrică la aeroportul din zonă) sunt superb detaliate și uneori merită să nu te grăbești să termini o misiune doar pentru a admira peisajul.

O h, 1 m

În Zero Hour, americanii îl pot produce pe „Colonel Burton”, un fel de Rambo chel. Problema este că tipul ăsta e atât de dur și de invizibil, încât nu prea mai ai nevoie de nici o armată pentru a curăța unele hărți în campania cu USA. Totuși, bine că misiunile „one man” nu sunt prea dese, că altfel jocul s-ar fi transformat din RTS într-un RTT gen Commandos. Altfel, sunt puține de reproșat... ar fi cerințele de sistem cam piperate pe hărțile foarte mari. C&C Generals Zero Hour este poate mai demn de numele pe care îl poartă chiar decât predecesorul său, lansat în februarie 2003.

■ Mike

Titlu	Command & Conquer Generals Zero Hour
Gen	RTS/Expansion Pack
Producător	EA Los Angeles
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	generals.ea.com

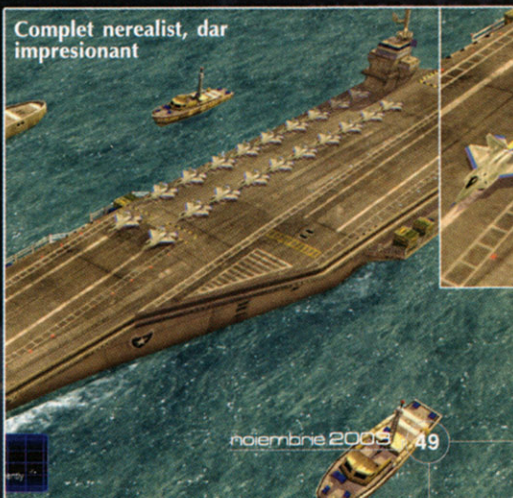


Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	9/10
Storyline	7/10
Impresie	8/10

7.8

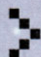

Apărare teroristă lângă noua ieșire din tunel


Un Overlord ataca microunde


Complet nerealist, dar impresionant

Halo: Combat Evolved

Evoluție sau nu?



Prin 1999, când subsemnatul încă mai scrijelea cuvinte demne de orice, numai de laudă nu, pe băncile liceului, iar voi Dumnezeu știe ce făceați, meseriabilii de la Bungie se pregăteau să uimească încă o dată. Fiind vorba de unul dintre cele mai prolifice studiouri ale momentului, era de așteptat ca următorul lor joc să stârnească curiozitatea întregii lumi gameristice, dar Bungie nu a vrut să se mulțumească numai cu atât. Prezentat unui mic grup de jurnaliști din presa de specialitate pentru prima dată în 1999, Halo (pentru că despre el este vorba) avea să ajungă în foarte scurt timp la statutul de cult, devenind unul dintre cele mai așteptate jocuri pentru PC. Și, ca orice joc mult așteptat, Halo a fost amânat și reamânat până când, în 2000, cei de la Microsoft și-au umflat un pic mușchii, au scos teancul de bani și au cumpărat întregul studio de producție, cu Halo cu tot. Dacă la început fanii au fost îngrijorați de faptul că jocul lor mult așteptat tocmai a fost cumpărat de o companie care le chinuia PC-urile de ani de zile, nimic nu i-a pregătit pentru ceea ce avea să urmeze. Să vă aduc aminte? Ei bine, curând după aceea, Microsoft își lansează propria sa consolă de jocuri (Xbox), iar Halo devine "exclusive" pentru "ei" și "elusive" pentru noi. Un Halo nou, mult schimbat și îmbunătățit din toate punctele de vedere apare într-un final (prin 2002) pe Xbox și devine unul dintre motivele principale pentru care amatorii de canapele își cumpără consola celor de la Microsoft. Aproape un an mai târziu, Gearbox reușește să termine portarea jocului (înapoi) pe PC, iar într-o bună zi (vorba vine) eu îmi petrec cele trei ceasuri rele scriind review-ul de Halo, For The PC! (cum zic cei de la Microsoft, cu semnul exclamării cu tot).



Ce se întâmplă?

Halo te bagă direct în pâine, fără prea multe introduceri, și te lasă oarecum în ceață în ceea ce privește motivul pentru care măcelărești jumătate de planetă-inel. Dar eu îl știu, și am să vă spun și vouă.

În secolul 26, extratereștrii descoperă că pot. Așa că, reuniți într-un ordin religios numit Covenant, se pregătesc să scape universul de rasa umană. Nenumărate planete sunt distruse, iar șansele de supraviețuire în rândul oamenilor se reduc considerabil, ca să zicem așa. O rază de speranță vine de sub ușa unor laboratoare ultra-sofisticate ce reușesc să producă un nou tip de soldat în cadrul unui proiect secret numit Spartan. Nu intrăm în detalii în legătură cu aceștia, ce e important de reținut e că indivizii rupeau TOT, inclusiv extratereștrii. Cea mai importantă misiune pentru acești super-soldați vine în momentul în care ultima fortăreață dintre invadatori și Pământ, planeta Reach, este asediată de către extratereștrii. Ca o dovadă clară a faptului că totul poate merge și mai rău, planeta cu pricina este transformată în bucățele, ce plutesc liniștite prin spațiu alături de miliardele de cadavre aferente. Singurul supraviețuitor al masacrului este unul dintre acei super-soldați, Master Chief John 117, pe numele său de scenă. Ca orice brav soldat, acesta fuge pe singura navă



Bine ai venit pe Halo. Facem o tură?

rămasă în zonă (Pillar of Autumn, un nume poetic în spatele căruia se ascunde un cruiser din clasa Halcyon) și se aruncă cu capul înainte în infinitatea spațiului cosmic (Eminescu, "Spațiu cosmic, mare ești!", pagina 53, strofa a doua de la stânga), urmat îndeaproape de întreaga armată inamică.

Nefericiții ajung în apropierea unei "construcții" ciudate, o "planetă" în formă de inel, ce seamănă mult prea bine cu Pământul pentru a fi adevărată. Odată ce navele inamice se năpustesc asupra supraviețuitorilor, căpitanul navei nu are altă alternativă decât să încerce să aterizeze pe "planeta" nou descoperită (numită, evident, Halo) și de acolo, Dumnezeu cu mila!



Acum și pe PC!

Am avut ocazia să joc Halo pe Xbox acum câteva luni, în mijlocul redacției și al unor colegi care și-au pierdut foarte repede interesul pentru "minunăția aia după care mor toți" . Adevărul e că nu am fost prea impresionat. Desigur, asta se poate datora faptului că jocul nu fusese încă lansat oficial pentru Xbox în România, iar până să îl obținem noi au trecut luni bune... Sau datorită clasicei probleme cu care se confruntă orice jucător obișnuit cu PC-ul în momentul în care îl pui în fața unui controler de consolă și a unui FPS. Criminală combinație. Produce doar nervi. Acuma, revenind la subiect, Halo pentru Xbox a fost catalogat ca o semi-dezamăgire de către toți cei care au trecut pe lângă mine în timp ce mă holbam la televizor, iar eu am fost nevoit în cele din urmă să le dau dreptate și să las jocul la o parte, așteptând cu sufletul la gură revenirea Halo-ului pe platforma originală, PC-ul.

Minunea s-a întâmplat în cele din urmă, iar pentru cei care au jucat Halo pe Xbox și sunt curioși, iată cam care ar fi îmbunătățirile și diferențele prezente în varianta de PC. În primul rând, pentru că monitoarele sunt mai șmechere decât televizoarele, Halo poate fi jucat în rezoluții pe care TV-ul nu le-a visat niciodată. Asta, desigur, aduce cu sine câteva probleme destul de grave legate de performanțe, ceea ce mi se pare un pic straniu având în vedere că jocul a fost portat de niște profesioniști (Gearbox), iar sistemele pe care a fost testat ar fi trebuit să-l mănânce cu fulgi cu tot.

Texturile beneficiază și ele de avantajul unor rezoluții mai mari dar, curios lucru, în timp ce majoritatea au crescut în calitate, modelele (și texturile aferente) personajelor par a fi făcut drumul exact invers. Mă rog, nu este o diferență atât de mare încât să te scoată din casă zbierând, dar deranjează mai ales în timpul cinematics-urilor.

Versiunea de PC mai vine de asemenea și cu un mod multiplayer mult schimbat, cu tipuri de joc noi, arme noi, vehicule noi și hărți nou-nouțe pe care să te spargi în figuri și grenade cu amicii de rețea sau diverși necunoscuți care te-au agățat pe Internet.


Ar merge un hotel, două, aici...


Du-te tu... Da' du-te tu!


Bine, de unde downloadez și eu Half-Life 2?


E sus pe bloc, l-am văzut eu! (remember decembrie '89)

Evoluția luptei

După câteva ore petrecute în Halo, fugind de inamici, fugărind inamici, aruncând grenade și căutând disperat muniție pentru arme, am realizat că dacă m-ai fi întrebat atunci ce părere am despre Halo și tot măcelul ce se petrece pe ecran, ți-aș fi răspuns cu un foarte simpatic, dar deloc edificator "Huh?". Analizând întreaga situație, aruncând o privire în adâncul firii mele de FPS-ist retras din activitate și întrebându-mă ce traumă am suferit în copilărie de am ajuns așa, am realizat că Halo, ca FPS, ca simulator de luptă, este bine făcut. Într-atât de bine făcut încât singurul sentiment pe care ți-l transmite (după domolirea adrenalinei) este cel de normalitate, excluzând astfel orice ieșiri explozive gen chiote sau înjurături, care apar de obicei în momentul în care găsești ceva nou, șocant, neașteptat sau nemaivăzut. Și nenorocirea asta de normalitate reușește să te fraierească într-atât încât ajungi să te întrebi, îngrijorat, ce e în neregulă cu jocul ăsta.

Am văzut multe FPS-uri la viața mea, am rămas tâmp în fața unui MOHAA sau NOLF (ca să dau niște exemple mai recente) și am lăudat în gura mare AI-uri, arme, inamici și gameplay-uri, dar Halo a reușit să îmi câștige admirația cum puține FPS-uri se pot lăuda.

Nu poți să nu rămâi plăcut surprins în momentul în care un inamic ce tocmai a scăpat de un glonte letal se fofilează cu o viclenie nesimțită până în spatele tău și încearcă să-ți ia glanda cum numai mafioții de pe la periferie pot. Asta ca să nu mai vorbesc despre diversele tactici ce pot fi adoptate împotriva nenumăraților inamici, despre slăbiciunile acestora sau despre avantajele armelor pe care le ai la dispoziție.

Practic, fiecare inamic poate fi ucis într-un mod cât mai țărănesc cu putință: se ia arma cea mai "grea" de pe zonă și se dă cu ea până când nu mai respiră nimeni în afară de tine. Sau, pentru că muniția este puțină și viața scurtă, se pot încerca diverse tactici. Poți să tragi într-un Jackal până îți vine rău, dar dacă îi țintești cu atenție mâna cu care ține scutul (practic singura sa zonă vulnerabilă), vei avea apoi ocazia să îl termini cu un minimum de gloanțe. Asta ca să nu mai vorbesc despre minunatele grenade, despre disperarea inamicilor în momentul în care așa ceva poposește pe lângă ei, despre armele cu muniție homing sau despre plasma grenade-urile care se lipesc de tine și de care nu scapi decât mort.

Mai departe în joc, după ce treci prin coridoare înguste, unde întâlnești inamici pe care îi poți număra pe degete, vei da și de câmpuri de luptă în adevăratul sens al cuvântului. Vei avea astfel posibilitatea de a vedea AI-ul la treabă și deși rezultatul final (tu puțin și viu, ei mulți și morți) poate nu este cea mai bună dovadă a calității sale, diversele metode prin care acesta va încerca să te ucidă și diversele tactici pe care le va aplica nu pot decât să îți dea impresia unui lucru bine făcut, organic și perfect normal.



Aceste lucruri *ne* place

Dacă intriga storyline-ului din Halo a fost un pic ignorată de producători, evoluția poveștii pe măsură ce avansezi în joc a fost mai norocoasă. Deși Halo începe ca orice alt roman/film/joc SF de duzină, povestea reușește să treacă cât de curând printr-o transformare, devenind în scurt timp mult mai apropiată, să zicem, de cea a unui film ca Aliens. Mai mult decât atât, deși momentele pline de patriotism american și eroism inutil nu lipsesc nici în Halo, povestea reușește să captiveze și chiar să încânte jucătorul mult prea obișnuit cu FPS-urile fără sare și piper. Și asta datorită nu momentelor pline de suspans și răsturnărilor de situație (care nu lipsesc, dar sunt destul de puține), ci mai mult



A, oups, deci așa funcționează ăsta...


Bă, ăștia mi-au furat cortu'!



Weeee, luminițe!!!

personajelor întâlnite în joc.

Iar faptul că personajele construite cu ajutorul poveștii sunt pline de farmec este binevenit, dar nu suprinzător, însă în momentul în care te oprești din măcel numai pentru a vedea și asculta agitația inamicilor trebuie să recunoști că cineva chiar se pricepe la construirea unor personaje veridice și interesante. Iar asta nu s-ar fi putut face dacă partea de sunet din Halo nu ar fi fost și ea la înălțime. Vorbind strict din punctul de vedere al unui profan în ale sunetelor, care însă a auzit destule jocuri la viața lui, partea audio din Halo este mai mult decât satisfăcătoare. Vocile personajelor adaugă mai multă personalitate acestora (ceea ce este cu adevărat impresionant), iar muzica a reușit să mă facă să întreb, la un moment dat, dacă nu cumva am băgat CD-ul cu Apocalyptica din greșeală în calculator (ceea ce, iarăși, spune multe).

Lupta pentru evoluție

Cum se întâmplă, din păcate, în majoritatea jocurilor care sunt prea bune să fie adevărate, vine un moment în care producătorul își dă singur cu firma în cap. Iar în cazul lui Halo firma este mare, impactul puternic, iar cucuiul pe măsură. Koniec, prinzând gustul jocului după un meci în multiplayer, întreabă, după câteva ore petrecute în Halo, "Mă, dar eu pe aici am mai fost! Ce... ?!". Știam ce îl așteaptă, exact la ce nivel e și, mai ales, știam că în momentul următor o să se lase de joc, cu tot AI-ul, inamicii și armele lui cu tot.

Dacă nu erați familiarizați cu sentimentul de deja-vu, fiți gata să bateți recorduri în cadrul cursului intensiv pregătit pentru dumneavoastră de cei de la Bungie și servit în porție dublă în Halo. Pot să înțeleg un producător care mai repetă elemente în câteva niveluri ale unui joc. Pot să înțeleg un designer care, din lipsă de inspirație, introduce același nivel de două ori într-un joc. Dar nu pot să înțeleg cum un producător poate să te plimbe prin același nivel aproape jumătate din timpul petrecut într-un joc.

Să afirmi că nivelurile din Halo sunt repetitive ar fi o critică mult prea ușoară. Pentru că în momentul în care vezi a zecea oară aceleași coridoare, același nenorocit de reactor și aceleași pasarele suspendate, îți vine să lași criticile la o parte, să zbieri "Jihadu'! Jihadu'!" și să treci la fapte. Este vorba, practic, de genul de prostii care pot să distrugă cu ușurință un joc. Iar faptul că am jucat Halo până la sfârșit, la fel ca o mulțime de alți oameni, nu poate fi decât dovada cea mai elocventă că părțile bune ale jocului reușesc cumva, cu greutate, strângând din dinți și implorând gamerul grăbit, să compenseze (de-abia!) părțile sale proaste.



"Halo, garantat de moșu'" (criticați jocul, dacă vă ține)

(R)Evoluție furată

Sunt sigur că, dacă Bungie ar fi lansat Halo mai întâi pe PC, acesta ar fi devenit un uriaș hit și, instantaneu, un clasic. Lucrurile au stat însă altfel și Halo și-a găsit în cele din urmă faima pe Xbox. Varianta lansată într-un final și pe PC nu va atinge acest statut, fiind deja vorba de un joc vechi și arhi-cunoscut. Ce e sigur este că o să îl jucați, din curiozitate sau din nostalgie.

Halo este, în cele din urmă, un joc în care părțile rele sunt cu adevărat groaznice, iar cele bune eclipsează multe dintre tentativele anterioare. Sper doar ca producătorii de jocuri să ia aminte și să învețe din greșelile și reușitele celor de la Bungie.

■ Mitza

Titlu	Halo: Combat Evolved
Gen	FPS
Producător	Bungie/Gearbox
Distribuitor	Microsoft Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	halo.bungie.net



Grafică	7/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

7.8


Dogfighting în Halo


Mitraliera pe post de lanternă...

Aventură mezozoică și eroi fantasmagorici





Este timpul pentru un nou joc de colecție. Turok, un mare luptător al junglelor din paleolitic, a coborât pe litosferă pentru a da un pic de liniște unor indivizi cu dificultăți în exprimarea dorințelor. Turok 2: Seeds of Evil a fost foarte bine primit la vremea lansării sale și jucat de foarte multă lume. Țin minte când am pus mâna prima dată pe el. Uaa! Mă dăduse pe spate grafica. Eram înnebunit de tot ce puteam vedea. Modul în care se mișcau monstruleții (mai ales când luau un headshot) mi se părea foarte apropiat de felul în care a căzut văr'-miu ăla mic când i-am spart capu' cu o cărămidă. La fel ca un arțar bătut de fulger. Ce m-am speriat atunci! Și m-a mai spus și lui maică-mea. Nenorocitu'...

Acum, după ani și ani, am avut iar ocazia de a-l auzi pe Turok cum urlă după ce culege 100 de cristale (?), romburi (?)... și mai face rost de încă o viață. Rupere. Grafica nu a mai reușit să mă facă să casc gura de plăcere, dar Turok tot mi se pare, și mie și lui Mike, că ar arăta mult mai natural decât multe dintre personajele din jocurile actuale. Cu toate că nu există lipsync (personajele nici măcar nu deschid gura când vorbesc – cred că asta e telepatia aia de care tot aud la TV), Turok și Zâna Zânelor sunt niște personaje pitorești.

Arcul cu lunetă

După ce în Turok 1 toată lumea dădea mucul la toată lumea după cum voia și când voia, a sosit timpul pentru un pic de ordine și disciplină. Turok, luat sub aripa protectoare a unei, cred eu, zeițe (îi spuneam doar Zâna Zânelor), a trebuit să se pună pe treabă grea. Trimis cu misiunea declarată de a slava lumea de la înec, călătorește din portal în portal spre lupta continuă cu o rasă mutantă de dinozauri ce încearcă să pună mâna pe fântânile prin care omenirea a ascuns tot păsăretul de curte și toate oalele cu sarmale. Și cum, se pare,


Una dintre fântânile cu „prişina"

omenirea a şi zidit o bună parte din numărul fântânilor cu pricina, dinosaurienii au pus mână de la mână, au cumpărat câteva zeci de calupuri cu dinamită şi s-au apucat să răscolească pământul în căutarea ghizdurilor ascunse. Dar Turok, bărbat puternic, ia problema în propria sa mână şi porneşte la anihilarea totală a prostimii revoltate.

Cu toate că aceasta este prima impresie asupra jocului, totul se schimbă după prima jumătate de oră de butonare. Începi să înţelegi dimensiunea situaţiei şi să simţi ură către ANIMALELE, că altfel nu le poţi spune, care fac ravagii pretutindeni şi care nu au nici un fel de respect pentru totalitarismul rasei umane. Când apuci să vezi carnagiul lăsat în urma lor, când peste tot găseşti cadavre ciopârţite, roase până la os, când după colţ auzi strigăte pline de teroare, focuri de armă, iar când, în final, ajungi acolo şi găseşti numai urme de masacru şi reptiloşi murdari la gură de sângele inocent al fetelor de la ora de traforaj viteză, ATUNCI este momentul să-ţi încarci arcul cu lunetă. Hotărât să mă joc doar cât să îmi aduc aminte de atmosferă şi pentru a putea face nişte poze nevinovate cerului şi la vreo doi trei şoricei, am fost prins de intrigă, iar Mike este nevoit să tragă de mine şi să mă roage să îl şi scriu, nu să îl termin de trei ori pe fiecare nivel de dificultate. Dar este greu. Greu te poţi sătura de a da omorul batracienilor acelora nenorociţi care răpesc copii nevinovaţi pentru a face tot felul de lucruri necurate cu ei. Greu te poţi sătura de vocile demonilor care ascund de tine arma supremă cu care poţi salva planeta de stratul de ozon ce o închistează. Greu te poţi sătura de arcul cu lunetă ce trage cu săgeţi explozive, din când în când, şi cu săgeţi normale, mai tot timpul.



Freak...

Plenitudinea armelor puse la dispoziţie este cu atât mai mult plăcută cu cât este variată şi dispersată în timp. Arcul din alun cu săgeţi de răchită dă foarte bine lângă shotgun-ul cu gloanţe explozive, iar boxul de dinţi de tigru legaţi snop la mână lasă loc pentru pistolul cu gloanţe dum dum. Mai sunt şi alte arme care îşi găsesc o aplicaţie concretă în activitatea ta zoologică, dar pe acestea este mai bine să le trecem sub tăcere, pentru a nu vă spune că nodul grobian îl taie Alexandru Macedonski cu sabia lui Temistocle, iar călcâiul lui Athos este ascuns sub pulpana lui Sobieski şi României. Oricum, finalul stă sub un auspiciu suspect de secret şi se lasă un loc spaţios pentru un Va Urma cu cel puţin trei seriale de mare succes cu Anna Karenina în rolul deşănţatei femei de serviciu ce are sub pază un întreg snop de chei.

Logoreea multă, timp liber pierdut... asta e?

Nu cred că este nevoie să vă spun mai multe despre acest joc. După faţa înmărmurită a lui Mike, care acum, sau atunci, corectează, sau corecta articolul de faţă, realizez că va trebui neapărat să cumpere revista pentru a-şi da seama ce vrea, de fapt, acest joc de la el. Pe mine m-a captivat destul de mult pentru a mă face să fiu în urmă cu treaba, şi asta


Ăla-i cuţit?!

cred că spune destule. Grafica interesantă, cu multe elemente arhitecturale inteligente şi cu multe locaţii atrăgătoare, m-a făcut să stau şi să mă gândesc la alte jocuri ce m-au făcut să pierd vremea în faţa calculatorului zile întregi fără să am Ti4200 şi sute de giga de RAM. Nu ştiu de ce, dar parcă mă mănâncă palmele să scriu şi despre jocul full de luna viitoare. Cred că o să am o nouă surpriză plăcută.

■ **Koniec**

Titlu	Turok 2: Seeds of Evil
Gen	FPS
Producător	Iguana
Distribuitor	Acclaim
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 166 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 4MB
ON-LINE	www.turok.com/turok2

Colecţia continuă!

Re-Volt



Telecomanda maşinuţei radio-ghidate trece pe tastatură

mods

Desert Combat (Battlefield 1942 MOD)

Pe scena de MODelism au fost tot felul de perioade, dintre care cea mai lungă a fost clar dominată de Half-Life. Acum, cât mai avem timp, înainte ca Half-Life 2 să obțină dominația absolută la anu' și la mulți ani, am încercat să ne aruncăm www-urile pe alte tărâmuri și domenii. Și uite așa, din http în http, am dat cu parbrizele orbitale peste o listă întreagă de modificări și refaceri a ceea ce astăzi este cunoscut ca Battlefield 1942.



Äla e un... crucișător

Golful suspinelor

Ideea de la care a plecat acest MOD au fost, fără îndoială, diferitele evenimente care au avut loc în ultima decadă în Orientul Mijlociu, zona Golfului, un pic mai la sud de noi. Va fi vorba despre vizita prelungită în Kuweit a pașnicului Saddam Hussein, despre banchetul de binefacere gastronomică organizat de SUA în Somalia și despre alte evenimente mondene cu organizare nord-americană (a căror listă o găsiți pe orice site internațional de știri). Fiind organizat pe principiul conform căruia în orice „debate" geografic este nevoie de două găști, și aici glia strămoșească va înghiți pașii celor cu Hummer, pe de o parte, și ai acelor cu Kalashnikov, pe de altă parte. Forțele americane și cele irakiene vor juca astfel partide amicale de RISK cu limită de timp. Din nefericire, vor lipsi cu desăvârșire civilii ascunși în obiectivele strategice și femeile cu copii trăgători de elită. De asemenea, deși există și o serie de elicoptere (pentru care nici cea mai bună universitate elicistică nu o să vă dea soluții de „cum se manevrează din 4 butoane"), nimeni nu o să strige Black Hawk Down și cu atât mai puțin Sea Hawk Down. Oricum ar fi îngrozitor, pentru că probabil nimeni nu ar mai avea timp să zică și altceva.



Alah Akbar SUA

Fonduri alocate

În conformitate cu noua constituție, se garantează dreptul la proprietate. Ca urmare, deși MOD-ul acesta vine cu patru hărți originale, nu putem juca decât cu riscul de a fi împușcați de carabina vreunui ienicer uman. În rest nu-i absolut nici o problemă, majoritatea hărților fiind cele originale, ușor modificate pentru a nu folosi un Messerschmidt contra unui F14. Arsenalul cu care MOD-ul a fost dotat îmi amintește de strungărețele lui Rambo. Jocul este pur și simplu înarmat până-n dinți. Aproape toate obiectele jocului au fost schimbate cu cele corespunzătoare descrierilor lui Nostradamus, lucruri care dau un farmec aparte, deosebit, apocaliptic descriptiv precoce, iute și aromat sau extatic tetanic. Deocamdată MOD-ul odihnește dinamic într-un stadiu alfa, lucru ce ar putea conferi textului prezent o notă aparte de inutilitate, o sferă de impresentae lipsentae (după cum a spus un celebru om, a cărui celebritate a luat sfârșit după ce a spus). Așadar, voi păstra amănuntele pentru mine, lucru care-i va supăra pe unii, respectiv pe restul, pentru a nu da naștere unui beta regretabil. Dacă va fi unul, www.desertcombat.com va face triangulațiile necesare.

Calitate: deocamdată 5/5, deși alfa

Battlefield 1942: Pirates

Jack cel Negru se pare că nu a existat în lumea piraților, ca și Grasa von Cotnari, de altfel. Așa că bătăliile de la 1942 se mută cu cățel cu purcel și involuează la stadiul de mici conflicte în Caraibe. În cadrul unui decor insular, special creat pentru atmosferă, cele 4 sau 5 hărți prezente în versiunea alfa, prezentă la download pe site... ce spuneam? Așa, este frumos(ă). Și probabil va fi și mai și la versiunea 1.0, deși probabil mai mic și mai rapid. Dotarea oferită de către puterea necunoscută roșie sau albastră va consta într-un pistol descris drept imprecis, dar care oferă un cocoș cu acționare semiautomată, pe nume, aproape sigur, Cocoș Igăl. Apoi să nu uităm să vorbim de celebrul scimitar, cu desfăcător de sticle și forfecuță de unghii, a cărui eficiență doar carabina cu muniție monetară-n patru, tip Pintea, o mai poate depăși pe linie dreaptă. Ce bine că n-am uitat! În concluzie, dacă vă tentează o mardea cu corăbii albastre, forturi, tunuri de punte, dar și de babord și tribord și vele, mai aveți răbdare că mai durează. Pentru a lua pulsul producției, vă recomand pagina website-ului de pe Internet, www.innerempire.com/bfpirates/, unde totul se află la dispoziția dumneavoastră, așa cum a fost și la a mea.



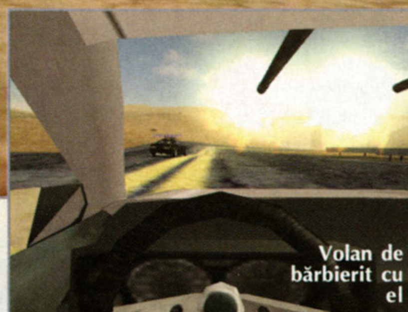
Albastru eșuat


Da' texturile?

Calitate: necunoscută, stadiu alfa

Battlefield 1942: Interstate '82


Accident la Costești (jud. Argeș), orele 16:32


Volan de bărbierit cu el

Cum spunea cineva, e bine să ai șosele Interstate (sau șosete Interstate Bunny '55 cu lifetime guaranty). În aceeași ordine de idei, aici nu se recomandă autostopul la jumătatea drumului, pentru că rămâneți cu stopul, iar auto vedeți odată la două zile. După cum vă spuneam, ceea ce a fost întotdeauna frumos la un entuziast, la unii mai mohorâți așa, nu cred că a atins prea multe corzi... hei, ia mâna... io scriu acum! Evident, Interstate '82 se bazează pe o idee criminală care a făcut ochi și antene odată cu descoperirea roții de către... hmm... (Mă! Miiiiike! Cine a găsit roata? Cum a cui?) și s-a concretizat în forma Interstate '76. Ce se întâmplă? Păi se dobândește, se preia în spațiu 3D Studio MAX și se construiește un model 3D al unui Chevrolet pe care amplasăm două mitraliere rotative cu calibru 24 de... țanti. Evident, se ascund în cutia de bagaje. Sub torpedo, se montează o mică manivelă la a cărei acționare se revarsă deasupra casetofonului Akashi (Cea mai nouă tehnologie austriacă!) sau poate Sany, un mic panou de control plin cu butoane roșii, luminițe și Santa Claus. În spate, un autojetpack ar fi bine venit, cu condiția să amplasăm sub aripile din față niște rachete antitanc. Atenție, să nu cumva să amplasați autojetpack-ul dacă luați remorca cu rețeta de la bunica (Zinc, Cupru, Plumb și Plutoniu îmbogățit). Pentru mai multe informații și tutoriale de acest gen, vă stă la dispoziție o altă adresă, de data asta diferită de cea a redacției, 112 - 2343 – 1345 – 23 (consola va înțelege www.bf1982.com, ora 23). Atât am putut și noi triangula.

Calitate: inexistentă, stadiu alfa

■ **Locke**



GAME BOY ADVANCE

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

Este anul 2050. Bătrânul Vasile Apreotesei tace. O lacrimă fugară i se furișează pe obrazul brăzdat de riduri și, din loc în loc, de urme de lopată. Își amintește. Își amintește cum, în urmă cu 30 de ani, lupta împotriva terorismului agrar din Șimleul Silvaniei. Celula terorist-meșteșugărească „Orzoaica fără frontiere" amenința de ceva vreme cu sabotarea cazanului de țuică al satului, date fiind prețurile prohibitive practicate de moș Serafim, supranumit Șacalul, responsabil cu băuturile spirtoase din zonă. Contra-celula Curcubeul Șase, înființată de Apreotesei la cererea bătrânilor satului, pentru care țuica lui Moș Serafim era mai importantă decât reforma agrară, a intervenit cu succes, deminând cazanul de țuică și salvând satul de la intoxicarea cu apă. Totul începuse în anul 2002, când micul Vasile primise în dar un GBA și jocul Rainbow Six: Rogue Spear, joc ce trebuie analizat în profunzime, dată fiind abnegația cu care Apreotesei combătea terorismul.

Reproducere aproape fidelă a jocului cu același nume pentru PC-urile celor mai înstăriți, Rogue Spear populează consolele GBA cu teroriști mici puși pe fapte mari. Tu, gamerul, controlezi patru soldați deciși să scape lumea de indivizi de teapa acelora de mai sus. Membrii echipei ți-i poți alege singur, având la dispoziție o grămadă de personaje (cele din RS pentru PC) cu diverse specializări. Din nefericire, nu-ți poți alege arma, aceasta fiind stabilită în funcție de specializarea membrului echipei. Totuși, ne-a fost dată posibilitatea să ne alegem uniforma (probabil din colecția de primăvară-vară-junglă-Rambosix). Planning-ul





(familial, care altul?) lipsește, dar nu ai nevoie de așa ceva, dat fiind faptul că poți controla numai un personaj, iar celelalte te urmează ca oile. Misiunile sunt aceleași ca și în varianta pentru PC. Rogue Spear se bucură de o grafică decentă, dar să nu vă așteptați la minuni. Învățând din greșelile altor producători (vezi Duke Nukem) producătorii au renunțat la 1st person, acțiunea fiind urmărită de undeva de sus. În plus, pentru savoare a fost introdus un mod sniper destul de interesant. Partea sonoră este destul de bine realizată, urletele de durere ale inamicilor și împușcăturile reușind să te introducă în atmosferă. Controalele sunt extrem de simple, singura problemă fiind țintirea, dar peste care, cu puțin antrenament, poți trece destul de ușor.

În concluzie, pentru un joc de GBA, Rainbow Six: Rogue Spear este extrem de bine realizat, fiind alegerea perfectă pentru jucat în tren în drum spre unitate. Jos Terorismul! Abramburica Forever!

■ cioLAN

Producător	Red Storm Ent.
Distribuitor	Ubi Soft
Calitate	■■■■■

Câştigătorii lunii septembrie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul F1 Challenge '99-'02 a fost câștigat de către Miron Lucian din Galați.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Duke Nukem: Manhattan Project a fost câștigat de către Popa Marin din Pitești.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Nistorescu Laurențiu din București a câștigat un Thrustmaster Multitap PS2.

La concursul LEVEL împreună cu Vireal, Fîntînă Marian din Târgu-Jiu a câștigat o pereche de ochelari 3D Y-3D.

La concursul LEVEL împreună cu IDEE Games, cei 13 câștigători ai unui joc Lider sunt următorii: Tulgara Bogdan din Oltenița, Lică Andrei din București, Cariga Petre din Drobeta Turnu-Severin, Sandu Valentin din București, Bliți Claudiu din Șeitin, Buduru Mihai Alexandru din București, Solomon Andrei din Lupeni, Pătrușcă Radu din București, Farkas Laszlo din Târgu-Mureș, Țucu Mihail din Topoloveni, Boghean Mugurel-Gabriel din București, Paraschiv Cătălin din București și Șodinca Marcel Liviu din Arad.



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 113.

THE Portal

SUPER CONCURS

Premii în valoare de peste **50.000.000** lei



Citeşte în fiecare joi săptămânalul The Portal pentru a avea şansa de a câştiga unul din super-premiile alăturate. Poţi participa la concurs foarte simplu: în paginile săptămânalului The Portal vei găsi câte două piese ale puzzle-ului. Decupează-le astfel încât să formezi imaginea completă şi poţi fi şi tu câştigător. Nu uita: unul din premii poate fi al tău!

Detaliile despre concurs le poţi găsi în săptămânalul The Portal

Premiile sunt oferite de diverta

Carte, Muzica, IT&C, Papetarie

Marele premiu
Sistem de boxe Logitech Z-680 (valoare de piaţă: peste 25.500.000)





Premiul I
Monitor LCD Philips 17" 170S4FG (valoare de piaţă: peste 17.000.000)

Premiul II
Cameră foto digitală HP735+docking station (valoare de piaţă: peste 16.000.000)



Pentru a consulta întreaga ofertă de IT a reţelei de magazine Diverta caută cel mai apropiat magazin Diverta din oraşul tău sau vizitează site-ul www.dol.ro.



HarDwarE

Iwill ZPC



La fel cum în lumea modei există câțiva designeri foarte importanți care dau tonul prin anumite colecții într-un anumit anotimp, același lucru se întâmplă și în lumea calculatoarelor. Nu cu foarte multă vreme în urmă, pe piața IT mondială unele brand-uri cu renume au lansat PC-uri foarte, foarte compacte și robuste, gândite expres în ideea de a ocupa un spațiu cât mai mic posibil pe birou. Numele cu care au fost botezate aceste PC-uri este Barebone. Acest trend lovește exact în segmentul de utilizatori ce își doresc un astfel de PC care, comparat cu un laptop, poate fi upgrade-at, modificat sau configurat mult mai simplu și cu costuri cu mult mai scăzute. Asta s-ar traduce prin faptul că un astfel de sistem este construit din elementele clasice, folosite în calculatoarele convenționale (procesoare, plăci grafice, memorii, hard disk-uri etc). Bine, bine, însă oamenii nu se mulțumesc cu una, cu două. Unii au zis „Bine, e OK, dar vreau ceva și mai mic, dar la fel de upgrade-abil". Și atunci s-a născut soluția: ZPC, un computer conceput de compania Iwill. Ca dimensiuni, el este cu puțin peste valorile în centimetri ale unui CD-ROM. Cum s-a ajuns la o asemenea performanță? Extrem de simplu. Iwill a realizat un PC în care s-au îmbinat anumite componente care de obicei se găsesc într-un PC clasic cu unele ce se montează într-un notebook. Spre exemplu, pe placa de bază Iwill i845GV s-a montat un procesor Intel Pentium 4 la 2.4 GHz cu FSB 533 MHz, alături de un Hard Disk Toshiba MK4025GAS de 40 de GB, care în mod normal s-ar găsi într-un notebook. Același lucru se poate spune și despre slotul de memorie DIMM în care se poate monta până la 1 GB de memorie. Unitatea DVD/CD-RW combo este tot de dimensiunile uneia întâlnite într-un notebook. Elemente complet diferite, din medii diferite, dar îmbinate perfect și armonios sub această carcasă „minusculă". Restul de elemente (placa video, placa de sunet, placa de rețea, controller-ele USB și fireware) sunt incluse și amplasate strategic pe placa de bază.

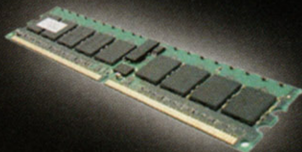
Date tehnice:

Dimensiuni:	263 x 184 x 54 mm
Chipset:	Intel 845GV
Audio:	Realtek ALC650
Video:	Intel Extreme Graphics
Rețea:	Realtek 8100B 10/100Mbps
Interfață I/O:	2 X porturi Fireware
	4 x porturi USB 2.0

Denumire: ZPC
Gen: Barebone
Producător: Iwill
Distribuitor: Lasting System
Telefon: 0256-20.12.78
Preț: 789 EURO (fără TVA)
Calitate:

Apar memoriile DDR II de 1GB

După investiții enorme din partea celor de la Intel și Kingston în modernizarea liniilor de producție ale companiei japoneze Elpida, în cele din urmă încep să apară primele vești bune. Conform unui comunicat de presă, Elpida este prima companie ce a reușit să realizeze primele module de memorie DDR II cu o capacitate de 1GB. O noutate este și faptul că aceste memorii vor fi primele construite în tehnologie de 0,10 microni. Conform estimărilor specialiștilor niponi, primele sample-uri vor fi gata în această lună, urmând ca la începutul anului viitor să se înceapă producția de serie.



Noi drivere de la ATI

Compania ATI a lansat un nou set de drivere Catalyst. Până aici nimic neobișnuit. Totuși, oficialii companiei susțin că, datorită numărului mare de îmbunătățiri și noutăți incluse noului set de drivere, Catalyst 3.8 este cel mai important pachet software din toată istoria companiei ATI. Acest nou set de drivere este gândit oarecum în ideea de a obține cât mai multe funcții suplimentare, în defavoarea creșterii performanțelor în jocuri. Dintre principalele funcții incluse mai importante sunt monitorizarea temperaturii procesorului grafic, inserarea foarte multor elemente shader în anumite aplicații sau jocuri etc.



Nokia N-Gage - Lansare în România

Noul telefon mobil N-Gage, produs de compania Nokia, este cel mai revoluționar dispozitiv în materie de telefoane mobile. Nu cu foarte multă vreme în urmă, mai precis pe data de 7 octombrie 2003, la Crown Plaza (București), a avut loc lansarea oficială în România a acestui telefon. Evenimentul a fost oficializat în cadrul unei selecte conferințe de presă, la care și-a făcut prezența și luminosul meu chip. În deschiderea conferinței au fost prezentate pe scurt câteva planuri de viitor ale companiei Nokia și apoi s-a trecut la prezentarea primei console - telefon mobil pentru jocuri și entertainment. N-Gage, căci despre el este vorba, a fost lansat la apă (Doamne ferește!) în mod simultan în cadrul unor evenimente similare pe întreg mapamondul. Elementele cheie ale întregii prezentări au fost în principal legate de mobilitate și de modurile de entertainment pe care Nokia N-Gage le poate oferi utilizatorului.

După încheierea conferinței, toate persoanele prezente au fost invitate să participe la o confruntare gameristică extrem de mult așteptată. Competiția s-a desfășurat pe două telefoane N-Gage, iar câmpul de luptă a fost jocul Pandemonium (un jump'n'run cunoscut mai vechilor jucători pe PC). Premiul pus la bătaie pentru cel care obținea punctajul maxim a fost însuși telefonul Nokia N-Gage.

Jocuri pentru N-Gage



Producător: THQ Wireless
Distribuitor: THQ Wireless



Producător: Crystal Dyn./Ideaworks 3D
Distribuitor: Eidos Interactive



Producător: Monkeystone
Distribuitor: THQ Wireless



Producător: Neversoft, Ideaworks 3D
Distribuitor: Activision



Producător: Core Design/Ideaworks3D
Distribuitor: Eidos Interactive



Nokia N-Gage...

... este prima consolă pentru jocuri care oferă în același timp conectivitate, mobilitate și servicii de telefonie. Acest dispozitiv îmbină în cel mai plăcut mod funcțiile unei console pentru jocuri cu cele ale unui telefon de ultimă generație. Odată cu lansarea lui, se va crea o piață cu totul nouă pentru industria jocurilor. Spre deosebire de clasicele console mobile (Nintendo Game Boy sau Game Boy Advance), Nokia N-Gage are avantajul interactivității și oferă, prin intermediul tehnologiilor wireless Bluetooth sau GPRS, noi moduri de a rula jocuri 3D atât în single player, cât și în multiplayer. Datorită suportului pe care cei de la Nokia îl oferă utilizatorilor prin intermediul site-urilor specializate, există posibilitatea ca aceștia să se bucure din plin de nenumărate facilități pe care le oferă jocurile în mod multiplayer. Bineînțeles, accesul la toate acestea se face în funcție de facilitățile oferite de operatorul GSM pe care utilizatorul îl folosește.

Deocamdată, numărul de jocuri ce sunt disponibile pentru Nokia N-Gage este destul de scăzut. Totuși, în acest sens, Nokia a început o colaborare foarte strânsă cu renumiți producători și distribuitori de jocuri, printre care Electronic Arts, Activision, Eidos Interactive, THQ, Ubi Soft, Sega și Taito. Jocurile realizate special pentru N-Gage vor fi distribuite separat pe cartele de memorie ce folosesc standardul MultiMediaCard și au fost special concepute în acest scop.

Pentru MP3 player, trebuie să ne transferăm în memoria telefonului, prin intermediul portului USB, melodiile, pentru a ne putea bucura pe deplin de acestea în momentul în care suntem pe „drum" (de exemplu, până la chioșc).

Pe lângă toate acestea, Nokia N-Gage oferă o gamă de utilitare destul de extinsă în ceea ce privește gestionarea mesajelor electronice și a informațiilor personale, browser-ul XHTML și suportul pentru aplicații Java.

În concluzie, această găselniță Nokia a încercat să ducă totul la extrem. Totuși, dacă cineva deține deja un telefon mobil, un MP3 Player și o consolă Nintendo Game Boy Advance, îi va fi destul de greu să renunțe la toate pentru un N-Gage. Motivul este, cred eu, destul de simplu. Prețul acestei „jucării" este cu mult peste suma prețurilor celorlalte trei dispozitive la un loc.



Denumire: N-Gage
Gen: Mai mult decât un telefon
Producător: Nokia
Distribuitor: Germanos / Internity
Preț: 300 EURO (fără TVA)
Calitate:

Date tehnice:

Dimensiune:	134 x 70 x 20 mm
Greutate:	137 g
Display:	Grafic color - 4096 culori
Rezoluție Display:	176 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 850 mAh
Stand-by:	aproximativ 200 ore
Talk time:	maxim 4 ore
Jocuri:	3-6 ore
Muzică:	maxim 8 ore
Radio:	până la 20 de ore

Planet Internet Camera

Întotdeauna am fost fascinat de lumea plină de mister a spionajului. Alimentată de o sumedenie de filme cu James Bond sau alți super agenți antrenați și super dotați, imaginația mea creează uneori mici scenarii în care eu devin un agent din aceștia secreți care în fiecare zi își înfruntă adversarii cu fel de fel de „unelte" care mai de care mai trăsnite și de neimaginat. Ei bine, un astfel de dispozitiv ce se vrea a fi folosit în scopuri „secrete" este și această cameră video realizată de către cei de la compania Planet. Ce face camera asta? Ei bine, odată amplasată într-o anumită locație mai „ferită de lumină" , ea poată să supravegheze respectiva zonă/incintă mult mai bine decât orice paznic hotărât ca în tura lui să nu lase nici măcar vântul să treacă pe acolo. Din momentul în care Planet Internet Camera prinde gust de curent electric, sistemul său de operare intră automat în funcțiune. Se inițializează setările, se activează modulele de transmisie și în câteva secunde camera este pregătită de gardă. Imaginile preluate de cameră pot fi transmise către supraveghetor, printr-o rețea de calculatoare, în două moduri: printr-un cablu UTP ce poate fi conectat direct la un PC sau la un switch, sau, ceva mai elegant, folosind unde radio în același standard (802.11b) ca și în cazul plăcilor de rețea wireless. Rezoluția maximă a imaginilor ce pot fi transmise este de 320 x 240, cu posibilitatea de a le regla calitatea între Low și High. Ceea ce este mai interesant este faptul că, odată imaginile capturate de senzorul optic al camerei, acestea sunt automat comprimate în format MPEG-4 de către așa-zisul său sistem de operare, ceea ce duce la o scădere semnificativă a lățimii de bandă necesare transmiterii acestor imagini la destinație. Mai mult decât atât, să presupunem că, la un moment dat, aveți și alte lucruri de făcut sau că ați plecat de acasă. Camera poate fi configurată în așa fel încât, în momentul în care detectează obiecte în mișcare într-o anumită zonă, înregistrează automat un clip de 10 secunde pe care îl trimite apoi prin e-mail către o adresă specificată anterior. Și ca meniul să fie complet, imaginile pot fi însoțite la alegere și de sunet, mulțumită microfonului inclus în dispozitiv.



Denumire: Internet Camera
Gen: Câine de pază
Producător: Planet
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 10.450.500 LEI (cu TVA)
Calitate:

ZyXEL Dimension ES-3024



Dimensiunea unei rețele de calculatoare depinde în cele mai multe cazuri de echipamentele ce o deservesc. Cu echipamentul de față se poate închega o rețea de maxim 24 de calculatoare. Pentru extindere, în cele două bay-uri se pot monta module pentru fibră optică sau Gigabit Ethernet. Switch-ul permite management Layer 2, opțiuni de port trunking, rețele virtuale, filtrare de adrese MAC și control al lățimii de bandă pentru fiecare port.

Denumire: Dimension ES-3024
Gen: Switch Layer 2
Producător: ZyXEL
Distribuitor: RAL Computers
Telefon: 021-323.78.30
Preț: 746 EURO (fără TVA)
Calitate:

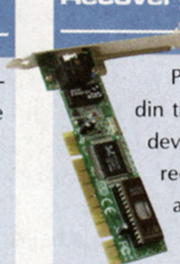
Twinmos Mobile Disk III



Calitățile principale ale pendrive-ului sunt viteza foarte mare de transfer al fișierelor datorat suportului pentru USB 2.0, designul foarte subțire ce permite lucrul cu el chiar și în cele mai înghesuite locuri, și nu în ultimul rând greutatea lui foarte mică. Capacitatea maximă de stocare a datelor este de doar 128 de MB. Îmbucurător este faptul că acest memory stick este însoțit de un mini disc ce conține drivere necesare pentru Windows 98 SE.

Denumire: Mobile Disk III
Gen: Pen Drive
Producător: Twinmos
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206.77.77
Preț: 37 EURO (fără TVA)
Calitate:

HDSafe NetPower Recovery Lan Card



Pentru a recupera din timpul necesar devirusării, e recomandată această placă de rețea care, spre deosebire de una obișnuită, deține un element cu ajutorul căruia se pot face recover-uri ale sistemului de operare într-un timp extrem de scurt. Tot ce trebuie făcut este o simplă bootare de pe această placă, urmată de câțiva pași elementari. Simplu...

Denumire: Recovery Lan Card
Gen: Soluție de recovery
Producător: HDSafe
Distribuitor: Cerber SRL
Telefon: 0236-49.22.74
Preț: N/A
Calitate:

Round Cable ATA 100/133



Odată cu apariția carcaselor ce permit vizualizarea „organelor interne", au luat naștere numeroase accesorii care de care mai luminate și frumos colorate. Acest cablu IDE ATA 100/133 are împletit pe lucioasa lui suprafață o superbă spirală de nuanță albăstruie ce se alimentează separat de la sursa computerului. Alte facilități decât transferul de datele și hipnotizarea fanaticilor acestui gen de opere nu există.

Denumire: Round Cable ATA
Gen: Cablu IDE frumos colorat
Producător: N/A
Distribuitor: Mikro Atlas
Telefon: 0266-37.17.45
Preț: 445.000 LEI (fără TVA)
Calitate:

Canon CanoScan LiDE 80



Datorită designului său deosebit, acest model de scaner câștigă puncte importante față de altele din aceeași clasă. În primul rând, „carcasa" metalică oferă un grad sporit de protecție împotriva a ceea poate rezulta în urma unor diverse situații în care scanerul poate fi implicat, zic eu, din greșeală. Tot în acest scop, cei de la Canon au mai gândit și un sistem ce permite montarea scanerului într-o poziție verticală, ceea ce are ca rezultat câștigarea unui spațiu destul de important pe un birou super aglomerat, ca să nu zic dezordonat ☺.

Calitatea imaginilor scanate este excelentă, datorită tehnologiei LiDE (LED InDirect Exposure), ce permite scanări la o calitate excelentă și la rezoluții maxime de 2400 x 4800 dpi. O altă calitate a acestui scaner este prezența modulului FARE Level2, cu ajutorul căruia se pot restaura poze vechi sau deteriorate. Canon CanoScan LiDE 80 dispune de un senzor ce realizează o scanare în infraroșu. Astfel se pot corecta hardware anumite erori de culoare sau subsaturări ale culorilor de pe pozele scanate, spre deosebire de alte scanere, care folosesc suport software pentru a realiza aceste corecții. Avantajul acestei tehnologii este dat de timpul prețios care nu se mai pierde cu corecțiile de culoare realizate manual în aplicațiile respective.

CanoScan LiDE 80 poate fi considerată o unealtă perfectă pentru cei care lucrează în mod curent cu fotografii sau filme foto. Acest scaner dispune de un dispozitiv extrem de mic ce permite realizarea de scanări direct de pe filme foto pozitive sau negative, chiar și la rezoluția maximă de 2400 x 4800 dpi.

Interfața cu PC-ul se realizează numai prin intermediul unui port USB. Pentru obținerea rezultatelor maxime, producătorii recomandă folosirea unui port USB 2.0. Un alt aspect interesant este faptul că acest scaner nu necesită o alimentare externă, pentru că primește curent tot prin intermediul portului USB.

CanoScan LiDE 80 este însoțit și de un pachet de software ce conține Adobe PhotoShop Elements 2.0, pentru editare foto, și Omnipage SE OCR pentru recunoaștere de caractere.

■ **BogdanS**

Denumire: CanoScan LiDE 80
Gen: Scaner Flatbed
Producător: Canon
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206.77.77
Preț: 185 EURO (fără TVA)
Calitate:



Te ascult...

Din momentul în care și-au făcut apariția pe piață primele dispozitive audio/video accesibile ca preț pentru un segment mai larg de consumatori, automat s-a pus în mișcare și industria de „accesorii" necesare îmbunătățirii acelor noi experiențe. Una dintre cele mai importante descoperiri în materie au fost DVD-urile. Cantitatea de informație ce putea fi stocată pe acestea a permis ridicarea la un nivel foarte ridicat a standardelor în privința calității imaginii și a sunetului. Despre imagine și efecte speciale se pot spune multe, însă cu altă ocazie. Cert este faptul că acestea s-au îmbunătățit considerabil. Ceea ce ne doare pe noi sunt sunetele. Adio, sunet stereo pe două canale! Adio! De acum vorbim de efecte audio, surround 3D, termeni ca Dolby Digital, THX, EAX, plus încă mulți alții deja inventați și neinventați. Încă.

Deci, e clar, sunete avem, dispozitive de redare, automat avem, problema rămâne la capătul firului: boxele.

Un „Akashi" 2.0 pasiv îndeplinește cam aceleași funcții ca și un sistem 5.1 de ultimă generație. Însă ce farmec mai au jocul sau filmul sau muzica pe care vrei să le savurezi dacă atunci când intenționezi ca vecinii să se bucure și ei împreună cu tine, boxele se fâsâie într-un bârâit monoton și care dezlipește membrana? Cu alte cuvinte, ai nevoie de scule. Altec Lansing, Logitech, Genius și Creative își dispută teritoriul decibelic încercând să spargă sistemele audio ale concurenței cu frecvențe cuprinse între 30Hz și 20kHz. Indiferent dacă le mai auzi sau nu, se lasă sigur cu cioburi (acum e curent în redacție... bate vântul...).

Gladiatorii fonici au intrat unul câte unul în arena împânzită de pericole: primul pe listă a fost Lady The Music. Repertoriul ei este format din câteva melodii din genuri diferite în format MP3 și câteva track-uri de pe CD-uri audio. Pericolul numărul 2 – The Game Shooter: cea mai dură armă fiind jocul Unreal Tournament 2003. Pericolul numărul 3 - Cinefilul obsedat: joacă rolul lui Neo în super producția Matricea Reîncărcată. Numărul 4 și cel mai dur dintre duri: Mr. Bass Mechanics. Concurenții au fost munciți cu poțiuni realizate din amestecuri de fișiere audio Dolby Digital cu THX Sound Tests și vrăjitorii citite cu înțelepciune din vechile cărți „Super Bass Test" și „Bass Bombers Effects", ce cuprind frecvențe între 10 Hz și 200 Hz.

Cablurile de legătură dintre sistemele de sunet și „arena de testare" au fost conectate la o placă de sunet Creative Sound Blaster Live 5.1, piesă fundamentală din computerul colegului Sebah. Scorul obținut de către toți participanții (sistemele audio) a fost calculat în condiții identice și s-a ținut cont de următorii parametri principali: dotare, cabluri incluse, caracteristici, putere (RMS), control de volum (general, sateliți, subwoofer, joase/înalte), documentație, calitate a construcției și design.

CATEGORIA 2.0

Altec Lansing 220

Putere [RMS]: 10 Wați
Răspuns în frecvență: 70 Hz - 18 kHz
Telecomandă: Nu
Ieșire căști: Da
Intrări Auxiliare: Nu

+ ușor de instalat
+ scut magnetic
– lipsă frecvențe joase

Nota LEVEL:	4,8
Performanță:	5,2
Design:	4
Distribuitor: UltraPRO Comp.	
Telefon: 021-211.70.90	
Preț: 26 EUR (fără TVA)	

Sistemul audio Altec Lansing 220 poate reprezenta o alternativă destul de bună față de majoritatea sistemele de sunet 2.0 sub 5 W pe care foarte multă lume le primește automat la achiziționarea unui computer nou. Aceste boxe au avantajul de a reda, bineînțeles la un volum destul de mic, un sunet specific, un sunet mai clar. Efectul îl putem întâlni la redarea unei piese audio, fie de pe un CD audio sau un fișier MP3, unde se disting mult mai clar eventualele efecte de stereofonie. Pentru momente liniștite (pentru alții), se poate apela fără probleme la conectorul pentru căști.

Tsunami Galaxy GX680

Putere [RMS]: 20 Wați
Răspuns în frecvență: 58 Hz - 20 kHz
Telecomandă: Nu
Ieșire căști: Da
Intrări Auxiliare: Da

+ incintă din lemn
– bass artificial
– controale

Nota LEVEL:	5,0
Performanță:	5,6
Design:	7
Distribuitor: UltraPRO Comp.	
Telefon: 021-211.70.90	
Preț: 30 EUR (fără TVA)	

Marele avantaj cu care aceaste boxe se pot mândri este incinta acustică din material lemnos. Aceasta adăpostește 2 difuzoare care dezvoltă o putere maximă de 680 de Wați P.M.P.O. (Peak Music Power Output). Spre deosebire de alte modele din aceeași clasă, pe una dintre aceste boxe s-a poziționat un așa zis „control pannel" ce conține un buton de volum, unul de balans și nu în cele din urmă câte un buton pentru controlul frecvențelor înalte și joase. Din păcate, din momentul în care butonul de volum depășește 50 %, butoanele de control al acestor frecvențelor devin practic inutile.

CATEGORIA 2.1

Altec Lansing 321

Putere [RMS]:
Subwoofer: 17 Wați
Sateliți: 2 x 7,5 Wați
Răspuns în frecvență: 30Hz - 18kHz
Telecomandă: Nu
Ieșire căști: Da
Intrări Auxiliare: Nu

+ control volum subwoofer
+ 2 speakere / satelit
– lipsă control medii/înalte

Nota LEVEL:	7,5
Performanță:	8
Design:	6
Distribuitor: Skin Media	
Telefon: 021-231.50.97	
Preț: 74 EUR (fără TVA)	

Încă din momentul lansării pe piață a acestui sistem audio, era oarecum știut faptul că principala țintă vor fi persoanele ce iubesc la nebunie să asculte muzică sau să se joace pe PC. În general, calitatea sunetului nu este rea, însă pe alocuri se simte o oarece influență a materialor plastice din care sunt confecționați sateliții. Subwoofer-ul își face foarte ușor simțită prezența, însă dimensiunile destul de mici ale acestuia au pus ceva probleme la redarea frecvențelor sub 35 Hz. Per ansamblu, la un volum rezonabil al sunetului, nu apar zgomote „străine" sau alte distorsiuni.

Hercules XPS 2.100 Silver

Putere [RMS]:
Subwoofer: 35 Wați
Sateliți: 2 x 12,5 Wați
Răspuns în frecvență: 30Hz - 20kHz
Telecomandă: Da
Ieșire căști: Da
Intrări Auxiliare: Nu

+ orientare verticală a sateliților

Nota LEVEL:	7,1
Performanță:	7,6
Design:	9
Distribuitor: UltraPRO / Ubi Soft România	
Telefon: 021-211.70.90 / 021-231.67.69	
Preț: 69 EUR (fără TVA)	

Deosebita atenție ce a fost acordată designului sateliților acestui sistem audio creează o incredibilă impresie de design futurist. Deși foarte mici, componentele active ale acestora redau un spectru foarte mare de frecvențe ale sunetelor. Sateliții pot fi amplasați pe suprafețe verticale datorită suportului metalic. Un lucru îmbucurător este prezența unei telecomenzi „de birou", cu ajutorul căreia se pot face modificări asupra volumului, înaltelor și bașilor. Pe telecomandă se găsește și un conector pentru o audiție în particular cu o pereche de căști dispusă protectiv în jurul urechii externe.

CATEGORIA 4.1

Altec Lansing ATP5

Putere [RMS]:
Subwoofer: 45 Wați
Sateliți: 4 x 35 Wați
Răspuns în frecvență:
45Hz - 18kHz

Telecomandă: Nu
Ieșire căști: Nu
Intrări Auxiliare: Da

+ ușurința la instalare

Nota LEVEL:	8,7
Performanță:	9
Design:	9
Distribuitor: Skin Media	
Telefon: 021-231.50.97	
Preț: 140 EUR (fără TVA)	

Spre deosebire de orice alt sisteme audio x.1 din acest test, Altec Lansing ATP5 este fericitul deținător al unor sateliți a căror tehnologie acoperă întreaga gamă de frecvențe medii și înalte. Acest lucru este posibil datorită prezenței în fiecare satelit a câte două tweeter-e, pentru frecvențele înalte, și a unui difuzor plasat în baza acestora, pentru frecvențele medii. Subwoofer-ul este construit din lemn și este gândit să funcționeze în mod „down fire" (bate în podea). Datorită dispunerii 4.1, acest sistem de sunet oferă audiție excelentă a muzicii și o experientă unică în jocuri.



CATEGORIA 5.1

Altec Lansing 251

Putere [RMS]:
Subwoofer: 25 Wați
Sateliți: 5 x 7 Wați
Răspuns în frecvență:
35Hz - 18kHz
Telecomandă: Nu

Ieșire căști: Da
Intrări Auxiliare: Nu

+ lungimea cablurilor
– incinta subwoofer-ului prea mică

Nota LEVEL:	7,5
Performanță:	8
Design:	7
Distribuitor: Skin Media	
Telefon: 021-231.50.97	
Preț: 110 EUR (fără TVA)	

La prima privire, acest sistem Altec Lansing 251 pare a fi asemănător ca design cu colegul său mai tânăr, Altec Lansing 321. Totuși, situația este diferită când vine vorba de conținut. Sateliții sunt ceva mai mici, au mai pierdut puțin din putere, însă au crescut semnificativ ca număr. Același lucru este valabil și în cazul woofer-ului. A mai pierdut câțiva centimetri din dimensiuni, însă compensează cu câțiva wați în fibră. Altec Lansing 251 are în dotare cel mai simplu mod de instalare a sateliților, neputând fi montați într-un alt mod decât cel corect.



Creative Inspire P580

Putere [RMS]:
Subwoofer: 17 Wați
Sateliți: 5 x 6 Wați
Răspuns în frecvență:
40Hz - 20kHz

Telecomandă: Da
Ieșire căști: Da
Intrări Auxiliare: Da

– transformator extern

Nota LEVEL:	6,7
Performanță:	7
Design:	8
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 95 EUR (fără TVA)	

Ideea de cinema la tine acasă capătă un oarece contur încă de la primele sunete eliberate de acest sistem audio. O caracteristică importantă o reprezintă funcția Upmix, ce permite detectarea plăcilor de sunet 4.1, astfel încât semnalul audio emis de acestea să fie decodat și redat automat în mod 5.1. Inspire P580 este „supus" standardelor EAX și EAX Advanced HD, de unde rezultă faptul că aceste boxe au garanția oferită de Creative în ceea ce privește senzațiile de surround 3D. Datorită modului de construcție, sateliții nu pot fi orientați sub alte unghiuri decât cele predefinite.



Genius SW-5.1 Home Theater

Putere [RMS]:
Subwoofer: 45 Wați
Sateliți: 5 x 15 Wați
Răspuns în frecvență:
30Hz - 20kHz

Telecomandă: Da
Ieșire căști: Nu
Intrări Auxiliare: Da

+ putere

Nota LEVEL:	8,8
Performanță:	8,7
Design:	9
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 149 EUR (fără TVA)	

Puterea incredibilă de 3600 de Wați P.M.P.O dezvoltată de Genius SW-5.1 face ca orice alt sistem de sunet să pălească în urma sa. Întreg ansamblul este construit din lemn, ceea ce pentru un audiofil nu poate să însemne nimic altceva decât o atmosferă acustică deosebită. Numărul de opțiuni de pe telecomandă este destul de redus. Ele se rezumă doar la funcțiile On/Off, mute și volum. Controlul celorlalte funcții, selectarea intrărilor, reglarea volumului boxelor de surround sau al basului se fac de pe panoul central al subwoofer-ului. Designul le recomandă pentru sufragerie, nu pentru birou.



Genius SW-5.1 Value

Putere [RMS]:
Subwoofer: 45 Wați
Sateliți: 5 x 15 Wați
Răspuns în frecvență:
40Hz - 20kHz
Telecomandă: Nu
Ieșire căști: Nu
Intrări Auxiliare: Da
+ergonomie

Nota LEVEL: 5,8
Performanță: 6
Design: 4
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 65 EUR (fără TVA)

În încercarea de a oferi aproape aceleași calități ca și fratele său mai mare, însă la un preț ceva mai avantajos, de Genius SW-5.1 Value se lipește un nou veștmânt, cu ceva mai mult plastic în conținut, cu un design mai „subțirel", însă cu aceeași putere în mușchi. Din raniță i-au mai fost scoase și armele: telecomanda, opțiunea de a insera și alte surse audio și controlerul de volum al sateliților. Rezultatul obținut poate fi considerat acceptabil, ținând cont că cei 1200 de Wați P.M.P.O. răsună ca dintr-o peșteră paleolitică.



CATEGORIA 6.1

Logitech X-620

Putere [RMS]:
Subwoofer: 24,3 Wați
Sateliți: 2 x 7,4 Wați – față
2 x 7,5 Wați – spate
1 x 8 Wați – centru față
1 x 8 Wați – centru spate
Răspuns în frecvență:
35Hz - 20kHz
Telecomandă: Nu
Ieșire căști: Da
Intrări Auxiliare: Da
+ claritatea sunetului

Nota LEVEL: 9
Performanță: 9,6
Design: 10
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 139 EUR (fără TVA)



Faptul că satelitul cu controlul de volum seamănă cu un mic extraterestru zurliu nu m-a deranjat deloc. Deși compania Logitech este faimoasă în domeniul tastaturilor și al mausilor, nu aș avea nici o jenă să îmi creez acasă un mini home theater cu acest sistem de sunet. Perfecta armonie dintre cei 6 sateliți și subwoofer scot automat în evidență sunetul cristalin, indiferent de mediul din care provine: filme, muzică sau jocuri. Datorită unei rețete proprii Logitech, subwoofer-ul este capabil să ofere un volum al basului de aproape două ori mai puternic decât unul convențional.



Nume	Configurație	RMS	Vol. sateliți	Vol. subwoofer	Vol. joase/ înalte	Telecomandă	Nota dotare	Nota design	Nota performanță	Nota LEVEL
Logitech X620	6.1	70.1	nu	da	nu	nu	4.50	10.00	9.60	9.00
Genius SW-5.1 Home Theater	5.1	120	da	da	nu	da	9.10	9.00	8.70	8.80
Altec Lansing ATP5	4.1	80	nu	nu	da	nu	5.50	9.00	9.00	8.70
Altec Lansing 251	5.1	45	da	da	nu	nu	2.90	7.00	8.00	7.50
Altec Lansing 321	2.1	32	nu	da	nu	nu	1.80	6.00	8.00	7.50
Hercules XPS 2.100 Silver	2.1	60	nu	nu	da	da	2.80	9.00	7.60	7.10
Creative Inspire P580	5.1	47	nu	da	nu	da	3.30	8.00	7.00	6.70
Genius SW-5.1 Value	5.1	25	nu	da	nu	nu	2.70	4.00	6.00	5.80
Tsunami Galaxy GX680	2.0	20	nu	nu	da	nu	2.60	7.00	5.60	5.00
Altec Lansing 220	2.0	10	nu	nu	nu	nu	7.50	4.00	5.20	4.80

Silence... for a while...

Din aceste crâncene bătălii toți participanții au reușit să iasă vii, însă cu grade diferite de vătămare corporală. Unii au reușit să treacă peste obstacolele devastatoare cu fruntea sus, însă alții abia-abia au reușit să-și adune măruntaiele și să părăsească terenul nisipos, în care se simțea un miros greu de plastic ars și de resturi de metale contorsionate.

După un timp îndelungat, arbitrii aleși aleatoriu din public au reușit să stabilească cu o foarte mare greutate un clasament final. Din acest clasament tragem concluzia că unele sisteme audio dețin o forță acustică impresionantă însă, din păcate, aceasta nu este canalizată îndeajuns de bine pentru a obține un punctaj mai bun față de acele sisteme în care nu forța brută este cea care dă tonul. De asemenea, am apreciat lucruri semnificative, numite sugestiv „fidelitate", „armonie perfectă între frecvențe", „autocontrol" pentru volumele audio dintre joase și înalte, dintre sateliți și subwoofer-e, dintre stânga și dreapta și, nu în ultimul rând, dintre front și rear. Un alt aspect al problemei se ridică în momentul în care se vorbește despre costuri. Tuturor participanților li s-a impus ca limită maximă valoarea de 150 EUR, indiferent de configurația și de numărul de sateliți din subordine.

■ BogdanS, Ionuț Boicu

GET MOBILE

Nokia 7600

Cel mai fraged membru al clasei de telefoane 3G realizat de Nokia se caracterizează printr-un nou design exotic și dimensiuni extrem de reduse. Combinația dintre acest design și nenumăratele sale funcții reprezintă una dintre cele mai bune soluții mobile de care un utililizator grăbit se poate bucura. Ecranul său „enorm" poate fi folosit și pentru previzualizări de imagini sau scurte secvențe video, grație unei calități deosebite și celor 65.000 de culori. În ceea ce privește interconectivitatea, Nokia 7600 dispune de un port în infraroșu Bluetooth și de un conector USB. Conectarea „în rețea" se poate face fie în mod GSM 900, fie GSM 1800 MHz, cu posibilitatea de auto-conectare. Cantitatea de memorie inclusă (29 de MB) poate fi folosită atât pentru stocarea de secvențe video, imagini sau sunete, cât și pentru memorarea bazei de date cu contacte, numere de telefon sau jocuri. În ceea ce privește camera foto inclusă, aceasta este capabilă să preia imagini foto la o rezoluție maximă de 640 x 480 și secvențe video la o rezoluție maximă de 128 x 96.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	87 x 78 x 19 mm
Greutate:	123 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 850 mAh
Stand-by:	aproximativ 170 ore
Talk time:	maxim 4 ore





Panasonic G50

Deși a fost lansat nu cu foarte multă vreme în urmă, acest model de telefon și-a câștigat un număr destul de mare de fani. Unul din motive ar putea fi prețul destul de accesibil, însă un alt argument ar fi dimensiunile reduse și calitatea deosebită a sunetului. Deși este un model triband, adică poate funcționa în rețelele GSM 900, 1800 și 1900, funcția de auto-selectare a rețelei lipsește. La urma urmei, acest lucru nu este un impediment foarte grav, însă dacă este nevoie, această operațiune trebuie realizată în mod manual. Având în dotare un ecran color cu 4096 de culori, acesta are mici lipsuri în ceea ce privește controlul contrastului și al luminozității. În ceea ce privește calitatea soneriei polifonice, lucrurile stau mai bine. Combinația dintre sound quality și nivelul volumului adaugă câteva puncte bune la nota acestui telefon. Pentru stocarea de nume și numere de telefon, Panasonic G50 dipune de o memorie capabilă să stocheze până la maxim 250 de intrări.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	80 x 43 x 18 mm
Greutate:	74 g
Display:	Grafic – 4096 culori
Rezoluție Display:	128 x 96 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	aproximativ 200 ore
Talk time:	maxim 2,5 ore

Sharp GX20

Cu o formă subțirică și o greutate ce trece ușor peste suta de grame, acest telefon poate fi considerat un instrument perfect pentru comunicare și entertainment. La comunicare, situația e destul de simplă. E triband, are un port infraroșu și știe să folosească GPRS-ul (General Packet Radio Service). Partea interesantă e cu distracția. Pentru început, ne lovește funcția de MP3 Player. Apoi vin funcțiile oferite de WAP, Java, Calendar, Calculator sau Jocuri. Pentru final am păstrat surpriza: camera video digitală! Datorită caracteristicilor ei se pot realiza capturi de imagini la o rezoluție maximă de 640 x 480. Cam asta ar fi cu pozele. În ceea ce privește imaginile în mișcare, adică filmulețele de maxim 20 de secunde, acestea pot fi însoțite și de sunet. Se pot realiza adevărate videoclipuri „in no time". Și pentru ca totul să fie OK, în acest telefon s-a mai inclus și o mini lanternuță ce facilitează captura imaginilor statice / în mișcare chiar și în momentele mai... umbrite.

CARACTERISTICI:

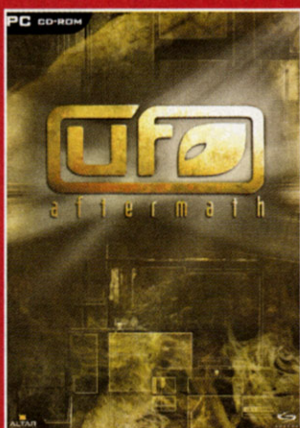
Dimensiune:	95 x 49 x 25 mm
Greutate:	105 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display 1:	240 x 320 pixeli
Rezoluție Display 2:	80 x 60 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 720 mAh
Stand-by:	aproximativ 250 ore
Talk time:	maxim 3,5 ore



■ BogdanS

CONCURS LEVEL ŞI





Câştigă jocul UFO: Aftermath

În Homeworld 2, rasa Vaygr se consideră Sajuuk Khar. Asta înseamnă:

a. Aleșii Domnului ■
b. Cei care îl controlează pe Dumnezeu ■
c. Furia Domnului ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului Homeworld 2 din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2003.

CONCURS LEVEL ŞI

VIREAL



Câştigă Y-3D (ochelari 3D)

Rezoluția maximă de scanare a scanerului Canon CanoScan LiDE 80 este de:

a. 1800 x 3200 dpi ■
b. 2400 x 4800 dpi ■
c. 6400 x 4800 dpi ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat produsului Canon CanoScan LiDE 80 din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2003.

Service autorizat



Dumitru Alexandru - @

Am un Duron 1000Mhz , 128 MB RAM, placă video GeForce 2 MX 200 cu 32 MB, un HDD Seagate la 20GB și ca sistem de operare Windows 2000 Professional (cu SP4). De curând mi-am instalat actualul sistem de operare și mi se blocau toate jocurile de la A-Z după vreo 20 de minute. Apoi m-am sfătuit cu un prieten și mi-a dat DirectX 8.1 pentru 2000. Pentru o vreme nu mi s-a mai blocat. Cu câteva zile în urmă mi-am formatat HDD-ul și după ce mi-am instalat Windows-ul cu DirectX cu toate driverele (ultimele, mai ales pt. placa video), iar mi se blochează! De ce ? Vreau să-mi spuneți și mie că sunt disperat! Ce să fac? Să schimb Windows-ul? Eu mă gândeam la un Windows 98SE, dar în nici un caz la XP (pentru că nu îmi merge nici un joc pe el, iarME l-am mai avut dar nu e prea stabil). Mi-ar părea rău să schimb Windows-ul 2000 pentru că este printre cele mai stabile sisteme de operare!

R: *O instalare corectă a sistemului implică următorii pași: imediat după ce s-a terminat instalarea sistemului de operare, se instalează toate versiunile de Serice Pack în ordinea firească (SP1, SP2, ...). După realizarea acestei manevre, se intervine cu instalarea driverelor plăcii de bază. Asta înseamnă că trebuie instalate și toate driverele dispozitivelor de pe placa de bază (placa de sunet, placa de rețea, controllere IDE/SATA, etc). În continuare, se purcede către un update a tot ce ține de Windows de pe site-ul oficial Microsoft. (Asta implică o conexiune la Internet.) Următorul pas spre reușită este instalarea celei mai noi versiuni de DirectX (9.0). În final, ultimele care se instalează sunt driverele cele mai recente ale plăcii grafice. O instalare în această ordine a driverelor garantează o stabilitate crescută a sistemului de operare.*

■ **BogdanS**

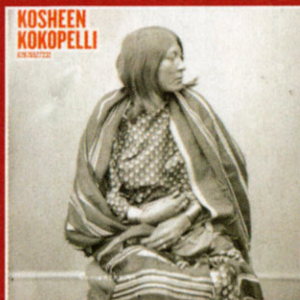
lifestyle

Kosheen

Kokopelli

BMG/Nova Music

Nota: 7



Dacă sunteți fani Kosheen, sau cel puțin a ceea ce reprezenta trupa cu ani în urmă, înainte să cumpărați albumul „Kokopelli" trebuie să știți că ea nu mai este cea de altădată. Hai să vă pun în gardă. Oamenii au lăsat baltă complet drum-ul practicat înainte. Ba mai mult, nici muzica de dans mai „comercială" de prin ultimii doi ani nu se regăsește pe acest album. Ne aflăm în fața unei trupe care, acum, cântă un rock alternativ, cu ceva influențe chill-out. Privind din această perspectivă, nu pot zice că sună rău. Textele sunt ok, sound-ul este curat și atent lucrat. Nu vă pot recomanda vreo piesă de rezistență pentru că nu știu dacă iese vreuna în evidență. Primește nota șapte pentru eventualele mesaje profunde ascunse ale versurilor.

Radiohead la lucru



Radiohead, care și-a încheiat de curând turneul din America de Nord, va lansa versiuni ale pieselor de pe albumul "Hail To The Thief". Trupa plănuiește să lanseze pe 10 noiembrie noul single intitulat "2+2=5", lansare care va coincide cu turneul lor din Marea Britanie. Materialul va include și un remix al lui Christian Vogel la piesa "Myxomatosis", un remix al lui Four Tet la "Scatterbrain", o versiune demo a piesei "There There" și un mix alternativ la "I Will".

Nelly Furtado fără putere



"Powerless (Say What You Want)" este melodia care va marca în curând întoarcerea cântăreței. Piesa poate fi ascultată pe Internet. Persoanele care așteaptă cu nerăbdare lansarea noului album al lui Nelly Furtado pot să își facă o idee despre stilul acestui disc. Site-ul ei oficial (www.nellyfurtado.com) propune spre audiere single-ul "Powerless (Say What You Want)" care va fi lansat peste câteva zile. Cel de-al doilea album al artistei, "Folklore", va apărea pe 25 noiembrie, la mai puțin de doi ani de la "Whoa Nelly!", prin care a devenit celebră. Mike Einziger, chitaristul grupului Incubus, și Justin Meldal-Johnsen, care a lucrat cu Beck, au ajutat-o pe cântăreață la acest proiect.

Rolling Stones

Forty Licks pe DVD!



Rolling Stones va lansa pe 10 noiembrie o colecție de 4 DVD-uri cu imagini din turneul "Forty Licks". Trei DVD-uri vor prezenta concertele din New York (18/01/03), Londra (24/08/03) și Paris (11/07/03). Al patrulea va conține două documentare, "Tip of the Tongue" și "Licks around the World".

PAGINĂ REALIZATĂ ÎN COLABORARE CU REVISTA Sunete

lifestyle

The Matrix Revolutions

Mai sunt câteva zile până la 5 noiembrie. Dacă vă simțiți obosiți, fără viață, fără speranță, atunci luați-vă liber zilele care mai sunt până în 5 și mergeți acasă pentru o odihnă binemeritată. Pe 5 noiembrie veți fi ocupați, deoarece se lansează The Matrix Revolutions, în aceeași zi și în același timp în toate marile orașe din lume. Astfel, filmul va fi lansat la ora 6 în Los Angeles, 9 în New York, 14 în Londra, 17 în Moscova, 23 în Tokyo. După calculele mele, filmul va avea premiera în România la ora 16. Pregătiți-vă pentru cozile nesfârșite de la casele de bilete, reactivați sistemul de pile, cunoștințe și relații pentru a face rost de bilete fără bătăi de cap și pregătiți-vă să vedeți finalul trilogiei care a stârnit atâta vâlvă în ultimii ani.





Prea multe nu pot să vă spun despre film deoarece știți cu siguranță la ce să vă așteptați. Ultimul capitol al trilogiei reprezintă deznodământul luptei rebelilor pentru libertate. Cetățenii din Zion organizează o defensivă puternică, deoarece mașinile le-au pus gând rău și au trimis o imensă armată împotriva lor. Lupta se va da, din nou, pe două planuri: cel al realității, cu Santinelele pe post de vârf de lance, și cel al Matricei, cu Neo mai pornit decât oricând să devină Alesul.

Data lansării 5 noiembrie 2003
Distribuit de InterComFilm România

Șarlatanii

Meet Roy (Nicolas Cage) și Frank (Sam Rockwell) formează o adevărată echipă de „profesioniști" sau, mai bine zis, de șarlatani. Cu ce se ocupă ei? Cu mișmașuri. Adică Roy, veteran în ale „meseriei" și Frank, ambițiosul său protejat, vând zilele acestea „sisteme de filtrat apa", ce sunt amplasate în pivniță, cumpărate de oameni ce nu-și dau seama că plătesc de 10 ori valoarea lor reală, cu gândul la premiile în mașini, bijuterii sau vacanțe gratuite, pe care nu le mai primesc. Aceste șarlatanii le aduc celor doi un venit destul de consistent, ceea ce face ca acest parteneriat să fie unul profitabil.

Din păcate, viața personală a lui Roy nu-i așa de plină de succes. Un obsesivo-impulsiv, care se sperie de locurile cu multă lume (și un fumător înrăit), fără relații personale, Roy abia se descurcă, și când problemele tind să-i pericliteze eficiența „muncii", se decide să apeleze la un psihanalist (Bruce Altman), doar pentru a „lucra" în continuare. În vreme ce Roy caută să se „repare" repede (cu pastile), terapia îi dezvăluie mai mult decât ar fi căutat: revelația că are o fată adolescentă, un copil, a cărui existență o bănuia, dar nu-i fusese niciodată confirmată. Și ceea ce este mai îngrijorător, tânăra de 14 ani, Angela (Alison Lohman) vrea să-și întâlnească tatăl pe care nu l-a cunoscut niciodată. La început, apariția Angelei strică rutina de zi cu zi a lui Roy. Dar curând, cu o schimbare personală în ceea ce privește conceptele sale despre a avea un copil, el începe să se bucure de relația pe care n-a visat niciodată că o va avea cu fiica sa. Lucrurile devin mai grave în clipa în care fetița descoperă o fascinație pentru „cariera" tatălui ei. Cum se vor descurca în continuare veți afla la cinematograf.





Data apariției noiembrie 2003
Distribuit de InterComFilm România

LEVEL 11/03

talon de abonament

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
6 luni	~~750.000 lei~~	450.000 lei
12 luni	~~1.500.000 lei~~	850.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 11/03

talon de comandă

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL OPEN OFFICE	90.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

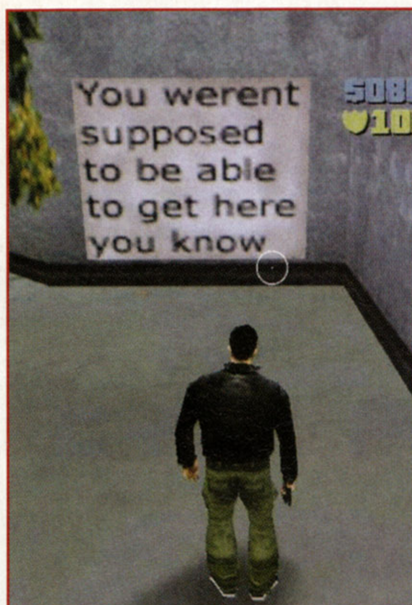
Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!



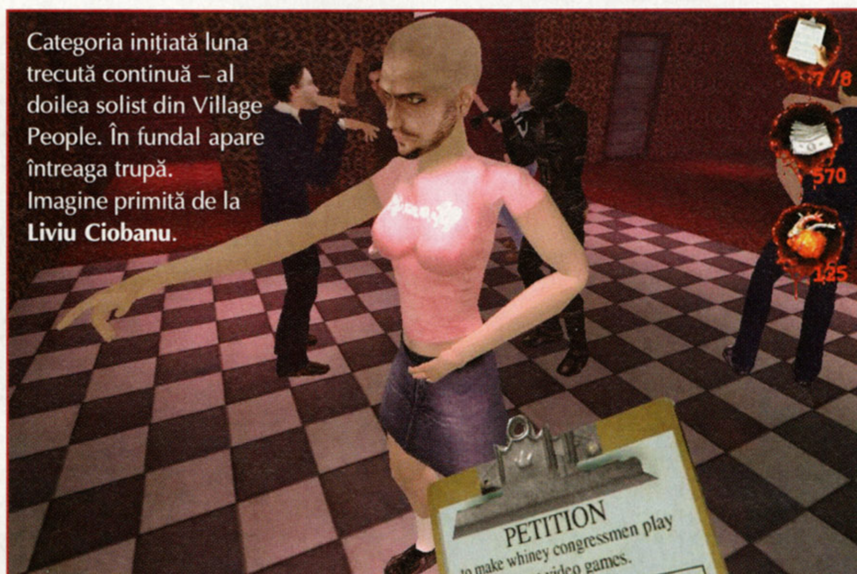
Sinceritatea merită apreciată, oriunde o găsim. Imagine primită de la **Liviu Ciobanu**.



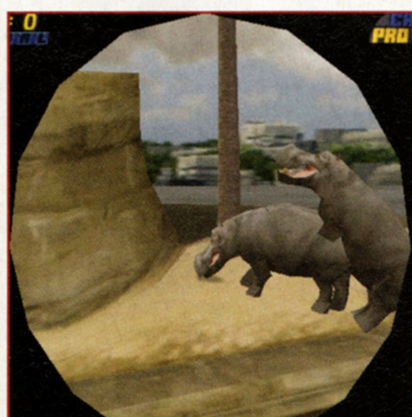
Manelele e peste tot! Imagine de la **Andru**.



Ceva e putred în lumea asta! Imagine trimisă de **Alex. V.**



Categoria inițiată luna trecută continuă – al doilea solist din Village People. În fundal apare întreaga trupă. Imagine primită de la **Liviu Ciobanu**.



Frumusețile sălbăticiei! Imagine primită de la **Ionuț**.



Ups! Oare am voie să pun poza asta în revistă? Imagine trimisă de **Andru**.

Câștigătorii din acest număr sunt Liviu Ciobanu și Andru.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă jocul Worms Blast

Care este numărul posibil de finaluri ale jocului Chrome?

a. 2 ☐
b. 3 ☐
c. 4 ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului Chrome din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2003.

CONCURS LEVEL ȘI

THRUSTMASTER®

Câștigă kit-ul DVD + RGB Cable



Ce dimensiuni are computerul conceput de compania Iwill?

a. Cu puțin peste valorile în centimetri ale unui CD-ROM ☐
b. Jumătate din dimensiunile unui computer normal ☐
c. 60x80x15 centimetri ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat produsului Iwill ZPC din acest număr.

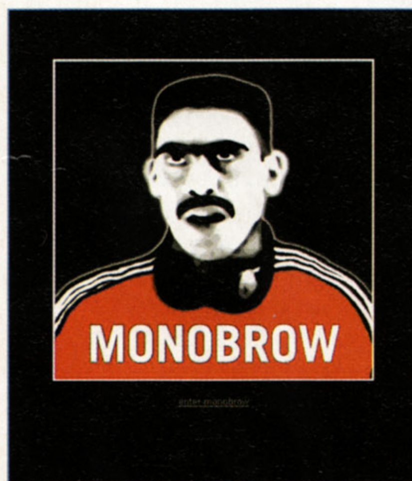
Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2003.

www.

Monobrow

www.monobrow.com

Motto-ul site-ului? "Americans are pulling together. Shouldn't your eyebrows?". Mai exact, nu e frumos ce e frumos ci e frumos ce ne place nouă. Ai o sprânceană, nu două? Râd copii de tine pe stradă? Vecinul face mişto de tine? Femeile/Bărbaţii fug de rup pământul când te văd şi sunt treji? Nu dispera, eşti frumos/frumoasă. Cel puţin aşa zic cei de la monobrow.com. Şi au şi jocuri pentru tine, şi concursuri şi multe informaţii care s-ar putea să te ajute. În rest, sunt toţi la fel de păroşi ca şi tine.



Erată

Link-urile lipsă de luna trecută:

Exit Mundi:
http://www.xs4all.nl/~mke/exitmundi.htm
Flying Pig Gallery:
http://www.flying-pig.co.uk

WiFi Speed Spray

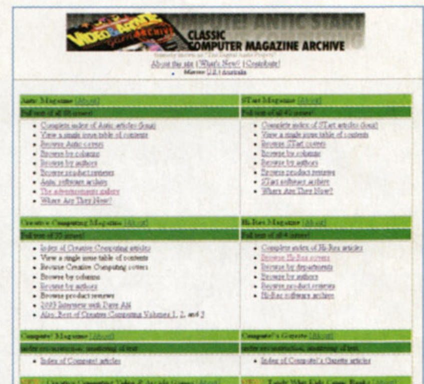
j-walk.com/other/wifispray

Nu mai merge netu'? Ai lag în countăr? Filmul "ăla" se download-ează prea încet? Poate şi radio-ul are purici? Ei bine, există o soluţie. Îi zice WiFi Speed Spray şi curăţă undele radio. Da' ştii cum? Luciu! Ceva incredibil, vă spun eu. Site-ul de mai sus prezintă mai pe larg produsul şi complicatele formule matematice din spatele lui. Genial dom'le, genial!

Classic Computer Magazine Archive

www.atarimagazines.com

Nu este vorba despre o colecţie de reviste Level mai vechi, ci de reviste de la ei care altfel le-ai fi găsit doar prin anticariate sau gropi de gunoi. Reviste vechi, de la începuturile jocurilor pe computer. Aruncaţi şi voi o privire, măcar de dragul vremurilor demult apuse. O clipă... vă rog să mă scuzaţi... o batistă, careva?



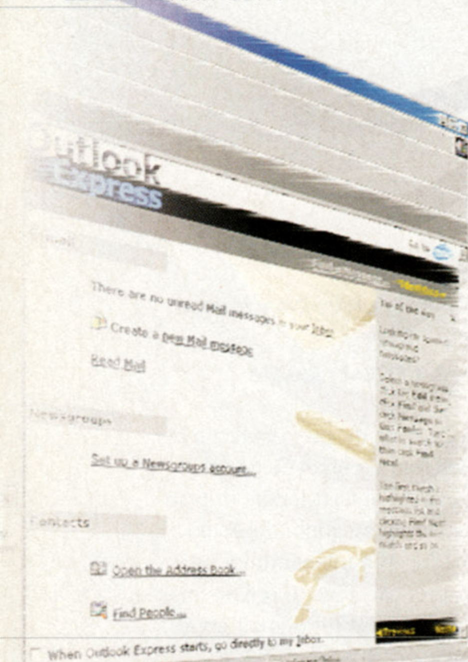


Mothers Insisting on Licensed Tools

www.allmax.com/MILT

E MILT, nu MILF... Asta ca să fie clar. Şi tratează un subiect serios: periculoasele maşini de găurit şi de_făcut_treaba_prin_casă. Adevărate arme letale în mâinile profesioniştilor, aceste unelte ale morţii fac parte dintr-un complot internaţional plănuit de către Tool Lobby, nişte oameni răi. Spre deosebire de MILT, care sunt nişte femei bune. La suflet. Care, de fapt, nu sunt femei. Şi nici maşina de găurit nu e armă de asalt. Dar lasă că vedeţi voi...





Pro sau Contra Counter-Strike?

Cum era de așteptat, tema din această lună a reușit să-i scoată pe baricade pe mulți dintre voi, laolaltă cu părerile lor pro sau contra fenomenului Counter-Strike. Curios lucru (da, sigur...), dar Chatroom-ul ăsta a fost scris între două reprize de Counter-Strike. S-ar putea să ziceți că asta mă face părtinitor, dar nu este cazul. Datorită orelor (multe, foarte multe) petrecute în CS, pe diferite servere și în competiții, alături de diverși membrii ai comunității CS, am ajuns să cunosc foarte bine avantajele și slăbiciunile acestui joc. Un lucru este clar: Counter-Strike nu este un joc prost. Că există atâția oameni care au ceva împotriva CS-ului e mai mult din cauza faptului că jocul ăsta a ajuns un fenomen (ceea ce provoacă întotdeauna reacții extreme) și nu din cauza calității sale. Trebuie să recunoașteți și voi: Counter-Strike este aproape singurul joc de acest gen care oferă un gameplay evoluat și ușor de "prins", la cerințe de sistem practic inexistente. Deranjează pe cineva că se joacă atât de mult în România? Sunt sigur că pe cei care câștigă bani din meciurile de CS nu îi deranjează deloc. Nu asta ar trebui să ne deranjeze, ci calitatea la care joacă majoritatea amatorilor de CS de prin sălile de jocuri.

Bun... să trecem mai departe. Tema de luna viitoare este următoarea: ce muzică ascultați atunci când vă jucați (în afară de muzica din jocul respectiv) și de ce?

Scrisorile le aștept pe adresa redacției, iar e-mail-urile la mitza@level.ro.

■ Mitza

Raziel14

Counter, Counter și iară Counter. Chiar îmi plăcea jocul acum vreo 2-3 ani, când petreceam cel puțin vreo 2 ore pe zi pentru a juca cu niște prieteni. La început mi se părea un banal FPS de duzină; ne jucam și noi acolo să ne împușcăm ca handicapații. Apoi într-o săptămână, două am realizat că e ceva de capul jocului acesta și mai ales că e tactic. Tot pentru fraguri jucam, tot pe assault și dust, dar mai foloseam și obiectivele pentru a câștiga. Însă după vreo lună începusem să jucăm destul de bine, nu mai era killăreală, chiar ne concentram asupra obiectivelor, foloseam tactici, dar neavând unde participa și mai ales că peste încă o lună începea școala și se lansaseră atâtea jocuri faine, ca Soul Reaver 2, nu mai avea nimeni timp de toate și așa Counter Strike-ul s-a pierdut printr-un sertăraș din adâncul capului meu (cam siropoasă, nu?). De atunci n-am nimic cu cei care joacă Counter pentru competiții și care se antrenează, dar mă enervează cei care urmau așa zisul "trend" că așa era moda și jucau și ei să se afle în treabă. Se dădeau chiar experți, dar vedeai că nu-i nimic de ei. Cei cu adevărat buni stăteau cuminți și se antrenau. Adevărul este că din cauza faptului că toți tâmpiții jucau Counter ajunsesem să critic oarecum jocul. De aceea m-am dus la PGL, pentru a regăsi o parte din mine pierdută demult. Și așa s-a și întâmplat. Când am văzut ce tehnici au băieții și chiar fetele alea, Counter-ul a renăscut în mine. Nu spun că o să joc Counter profesionist, dar PGL-ul m-a făcut să dedic și un anumit timp Counter-ului pe lângă "sesiunile" de Warcraft III și AoE2 de sâmbătă.

îngerul negru

De data aceasta Mitza să știi că ai pus punctul pe iiiiiiii. Jocul acesta de groază a stârnit manii dar și revolte din partea celor care nu doresc duritate în jocurile video. Bine, asta e părerea lor dar să ți-o spun și eu: CS este un joc pentru cei care își spun gameri așa ca să se afle în treabă. În RO toată lumea îl joacă deoarece nu se pricep și la altceva. Ar trebui să încerce și ei o strategie sau un adventure.

Amenzix

Când am citit scrisorile despre tema trecută (Momentul "UAU"!) am rămas plăcut surprins, uitându-mă peste scrisorile colegilor mei gameri, că nu sunt singurul care consideră CS un joc de care este făcut mult mai mult caz decât ar trebui. Counter-Strike este un FPS tipic: cumpăr arma, strafez acolo un pic, împușc pe X apoi Y îmi dă Head-Shot, respawnez, îmi iau

5-1, ies din clădire și îi măcelăresc pe toți. Și totuși gândiți-vă că acest joc este unul dintre cele mai jucate jocuri, dacă nu cel mai jucat joc din România. Luați un alt joc... Warcraft III, lucrul care face un jucător mai bun decât altul în acest joc este felul în care își concepe strategiile, felul cum își așează baza în funcție de poziția sa în nivel. În Cstrike jucătorul mai bun este cel care cunoaște mai bine harta, cel care apasă mai repede "a" și pe "d" ca să strafeze și cel care are mouse-ul mai bun ca să apesese de mai multe ori pe click stânga și să-i împrăștie anumite părți ale corpului inamicului.

Și atunci când vine vorba despre posibilitatea jucătorului de a alege, luați orice RPG: Morowind, Gothic II și chiar jocuri mult mai vechi decât CS, ca Fallout sau Diablo II. Îmi alegeam cu grijă căile pe care vreau să le urmez, skill-urile pe care mi le aleg ca să îmi apară noi skill-uri (asta în Diablo II), pe ce îmi folosesc Learning Points (în Gothic II), apoi să îmi iau un arc la X gold pieces sau să mai aștept să mai strâng niște bani, ca să îmi iau o armură mai bună. Pe când în Counter Strike ce am de ales?! Hmm... să-l pulverizez cu 2-2 sau cu 2-3, să omor toți counter-ii sau să măcelăresc ostatecii. Acum văd că apare CS: Condition Zero și sunt foarte curios dacă o să adauge ceva în afara de a aduce "modelele și exploziile la un nivel amețitor".



Ar vrea ei...

darKClaw

Iată că a venit și momentul acesta; știam eu că va veni, dar tot m-a luat prin surprindere. (Din mulțime pornește un vuiet : "Counter ! Counter ! Counter !", urale, țipete, fani leșinați). Deh…a venit vremea să discutăm despre acel "minunat" mod de Half Life. Grea întrebare: pro sau contra? Să vă spun un lucru. Din punctul ăsta de vedere, Counter Strike este ca… ciocolata. Mănânci pentru prima data, îți place la nebunie, mănânci în continuare până, bineînțeles, te saturi. Trece o lună, trec două, trece un an și, surpriză! ți se face poftă din nou. Bine, poate nu am ales eu cel mai bun exemplu dar, în esență, cam așa este. Luna trecută, Scoica Adrian se întreba în scrisoarea sa "De ce nu vezi nici o sală fără CS?". Răspunsul sunt sigur că îl știe și el: Când o să vezi o sală fără CS, fii sigur că nu o vei mai vedea deloc peste 2 luni. A apărut o nouă (termenul este relativ, având în vedere cei 3-4 ani de când a apărut CS și a devenit popular) categorie de gameri, și spun asta cu o oarecare durere în suflet: puștii de 3-13 ani care, după ce dau dublu-click pe iconița de CS, roagă pe altcineva să "le pună tastele" și "să-i bage în rețea cu X-ulescu de la PC-ul vecin". Ce să zic… acum un an am avut și eu un imbold să mă las de CS, m-am lăsat, mi se părea dezgustător când vedeam pe cineva că juca. Dar de puțin timp (locuind într-un oraș relativ mic) am intrat într-un "clan", împreună participând la diverse lan party-uri prin oraș. A început să îmi placă din nou. Mare este diferența atunci când joci cu și împotriva unor profesioniști, abia atunci ies în evidență planificarea strategică, munca în echipă și restul calităților până atunci ascunse ale Counter Strike-ului. Pentru că m-ați prins într-un moment bun din viața mea de gamer, voi spune că sunt Pro, dar nu pentru mult timp, de asta sunt conștient. Trebuie să mă las odată!

Cristi X

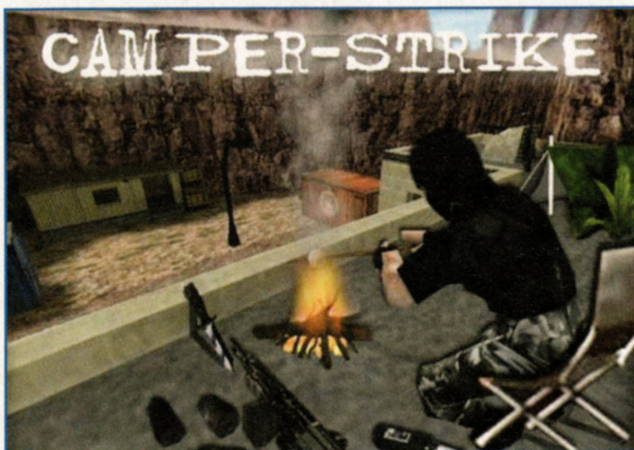
Nu cred că aș putea să mă declar PRO sau CONTRA. Depinde din ce punct de vedere aș privi. Pentru ce au reușit să creeze meseriașii ăia, adică Counter-Strike-ul: PRO. Ce am descoperit e că la mine plăcerea creează dependență. Îmi place ceva (referitor la jocurile pe PC), păi mă țin de acel ceva până nu mai găsesc nici cel mai mic lucru care ar putea să mă atragă în fața monitorului, nici măcar un pixel. Deci momentan sunt CONTRA Counter-Strike. Bineînteles că până se mai anunță vreun meci pe viață și pe moarte cu prietenii. Cam atât... se pare că s-au afișat rezultatele de la restanțe. Concluzia e că atât timp cât ai control asupra situației, e OK.

Razvi aka. Hugh-Jazz

Vreau să spun că dacă aș fi contra CS nu aș avea motive... noi suntem Pro CS sau Indiferenți CS, cei care sunt Contra CS, ori nu au jucat niciodată, ori au un 486, ori CD-ul pe care e scris jocul sau CD-Rom-ul lor nu îl citește bine și nu îl pot instala.

Alex14

De ce e Counter-Strike așa de popular? În fond e doar un joc, la fel ca multe altele... de ce nu mai joacă nimeni Fallout, Jagged Alliance, Baldur's Gate și multe alte jocuri care au fost nemaipomenite la vremea lor? Acum, dacă intri într-un Internet Cafe, ce vezi? O mulțime de oameni jucând CS și rar, dar RAR de tot, mai vezi pe cineva jucând altceva. Țin minte că acum câțiva ani eram într-un Internet Cafe când a intrat un om, cred ca avea 40-42 de ani, și "a luat" două ore. Mi-am zis în gândul meu: "Ce o fi cu ăștia bătrâni de stau pe mIRC toată ziua?". Dar, spre surpriza mea, a mișcat cursorul mausului cu o rapiditate criminală pe iconița de pe desktop pe care scria, cu litere mari, STARCRAFT. Nemaipomenit! Un om matur joacă Starcraft! Am vrut să-l provoc la o partida pe LAN, dar nu mă



Campingul, una dintre cele mai grave boli în CS

prea pricep la Starcraft și nu aș fi vrut să pierd...

Sincer, cei care joacă CS sunt puști pe la 12-17 ani care, cum fac rost de bani, cum se duc la un Net Cafe. Acum câteva zile, mulțumită virusului SoBig care mi-a umplut căsuța de e-mail, am fost la un I-Cafe să îmi șterg virușii din căsuță. Și ce văd eu pe acolo? Fete care jucau Counter-Strike!!! De-abia am așteptat să șterg virușii ăia ca să le arăt cum se joacă într-adevăr CS! Cu strafe-uri, Bunny Hopping-uri si Jumping-uri cât mai multe, cu toate că nu mă prea pasionează acest joc. Totuși, dar TOTUȘI, Counter-Strike-ul a devenit un adevărat fenomen! S-au creat și clanuri de CS, exista chiar și ligi de CS! Acum câteva luni am privit pe B1TV o emisiune în care se vorbea despre Counter-Strike. Și ce e și mai important, lumea suna și vroia să se înscrie la PGL League! Ar trebui consultați niște psihiatri în legătură cu CS-ul ăsta... chiar nu înțeleg, ce e atât de fantastic la el de a devenit așa de faimos? Poate că producătorii lui au băgat mesaje subliminale ca subconștientul să creadă că acest joc chiar e fain? Sau să fie cerințele mici de sistem? Poți juca CS liniștit, dar dacă încerci să joci un DF Black Hawk Down... Orice ar fi, m-am săturat! Ce senzație liniștitoare am avut când am sters CS-ul de la mine din calculator! Și nu mai vreau să văd sau să aud ceva de el! Trebuie să facem ceva... poate credeți că o iau prea în serios, dar sunt prea mulți oameni obsedați de Counter-Strike. Au ajuns să se și omoare între ei în realitate din cauză că au pierdut o partidă de Counter... nu știu alții ce zic, dar eu cred că gaming-ul se duce de râpă. Oamenii nu știu să facă diferența dintre un joc bun și unul prost....


Cu așa părinți, normal că ajungi să joci CS de dimineață până seara

HavoK

Ar fi atâtea de zis... Dar să începem cu începutul: pro sau contra? Deși sunt unul dintre milioanele de fani înfocați (ca să nu spun MANIACI), acum, după atâtea ore de CS, aș pleda mai mult contra (acum știu că o să-mi sară toată țara în cap!). De ce? Pentru că odată ce începi să joci, adio realitate! Urmează zile întregi pierdute killărind adversari virtuali și tocmai când ți se termină timpul după ce nu prea ai făcut nici un kill, reușești 2 fraguri mai mișto și te duci și mai iei și tot așa (credeți-mă, am pățit-o pe pielea mea). Apoi urmează meciurile între clanuri (apropo, când facem un 5vs5?)... câștigi o dată și ai impresia că ești cel mai bun, apoi pierzi și te ambiționezi și vrei să te perfecționezi. Și iar chiulești de la ore pentru "antrenamente". Și deodată te trezești că ai 40 de ani, ești "bâtă" , nici măcar nu ai prietenă, ce să mai vorbesc de căsătorie, și nici nu ai ajuns cel mai bun, și apoi regreți...

Personal, nu cred că voi regreta vreodată că m-am apucat de CS (poate doar acum, puțin, când era s-o "bulesc" la capacitate: am luat doar 9.39 ☺). Sau poate m-am înșelat și nu se va întâmpla nimic din toate astea ci, dimpotrivă, te vei îmbogăți și vei trăi fericit împreună cu soția (o "counteristă" înfocată) până la adânci bătrâneți și vei avea o mulțime de copii counter-iști... Dar hai că de-acu' prea sună a basm și cred că deja v-ați plictisit și ați dat delete la mail și nu-mi mai veți publica scrisoarea, nu voi mai fi VIP printre noii mei colegi și eu mă voi apuca de scris iar... sau, poate, cine știe, se va întâmpla exact contrariul (ce lingușitor sunt). Eu unul m-am plictisit de scris și cred că o să mă apuc să joc un "X-Youngsteers: Valvoline Răzbunătorul", bineînțeles după o partidă de CS, că de-abia e ora 10 și începe "long night-ul" așa că bye! Aaaah... and don't forget: It's all about CS!

chr

Ce este atât de deosebit la acest joc? Se zice că spiritul de echipă. O fi, deoarece prin sălile de calculatoare nu este nici o șansă să găsesc un joc cu spirit de echipă - deoarece orice deștept care habar nu are ce face tasta "ESC" și intră într-o sală de net își începe cariera de "gamer" cu acest joc.

Spirit de echipă nu se prea găsește prin săli... acest punct care se zice că ar fi punctul forte al jocului. Și chiar când am încercat cu anumiți prieteni mai gameri, și care știu ce înseamnă teamplay, nu am ajuns la nici un rezultat – jocul nu a fost atât de plăcut ca partidele de Half-life pe care le-am jucat înfocat cu oameni deosebiți.

Jucând aceste jocuri am realizat că Half-Life e și mai bine realizat și e mai distractiv. Counter-ul e și plictisitor când iei un glonț în cap și trebuie să aștepți minute întregi până îți dă respawn-ul. Și în acest joc e puțină acțiune – doar câteva secunde... ceea ce nu mă prea atrage. Armele or fi ele reale, dar sunetele am impresia că nu sunt prea reale deoarece din diferite surse am auzit că acele arme nu scot sunetele în acel gen.

Eu consider Counter-Strike-ul un joc mediocru care devine plictisitor și în anumite momente chiar iritant – deși în puține momente ajunge în acest fel.

Ne-au mai scris: Rahab, Filip Cătălin din Alexandria, Drakula The Vampire, AndyPicu aka Auschwitz, Daniel Brisan, R_D3xt3r, Cucuianu Mihai din Călărași, IorGad, Thief, Goata Gabriel, @nDR.ey, Grigore Mihai din Argeș, A.T. Tezeu, catalin, Andy, Madalin din București, JazZ tHe RabBiT, Liviu Calota, DoomHammer.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (webmaster@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:





Conflict: Desert Storm II – Back to Baghdad

Cu terorismul nu-i de glumă, dar nici cu jocul celor de la SCI!

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

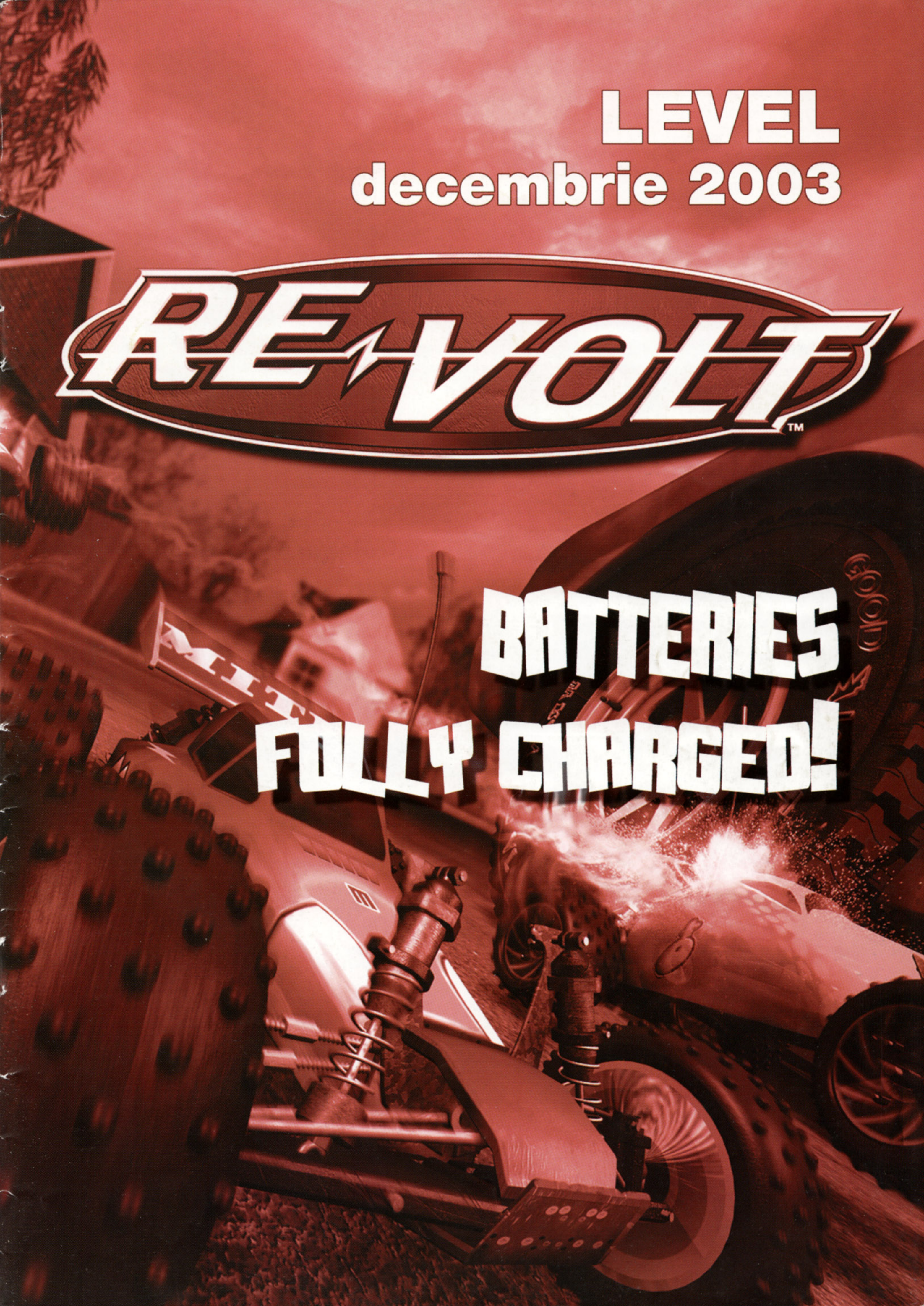
Action game și film noir de înaltă clasă!

Paradise Cracked

Ce se întâmplă când lumea este condusă de un supercomputer?

Etherlords II: Second Age

Repriza a doua a jocului de cărți.


LEVEL
decembrie 2003
RE-VOLT™
BATTERIES
FULLY CHARGED!

ACUM LARA SUNĂ LA FEL DE "TARE" CUM ARATĂ

Sound BLASTER AUDIGY 2

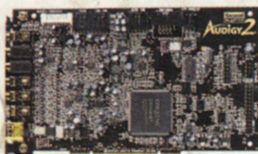


Realismul sonor dus la extrem, indus de tehnologia ADVANCED HD pe 24 biți, te va prinde pentru totdeauna în universul Larei Croft. Fii pregătit și completează-ți arsenalul acustic cu ultima "armă" în domeniu.









Creative Sound Blaster Audigy 2

Interfață: **PCI**
Redare și înregistrare: **24 biți / 96 kHz / 7.1, 24 biți /192KHz / Stereo 2.0**
Conexiuni: **S/PDIF, analog 6.1, Firewire (IEEE-1394)**
Tehnologii: **Creative Multi Speaker Surround, Creative EAX Advanced HD, IEEE-1394, decodare Dolby Digital eX, ASIO, DVD-Audio, certificare THX, Stereo -> 6.1**

80€



Creative Sound Blaster 7.1 Audigy 2 ZS

Interfață: **PCI**
Redare și înregistrare: **24 biți / 96 kHz / 7.1, 24 biți /192KHz / Stereo 2.0**
Conexiuni: **S/PDIF 7.1, analog 7.1, Firewire (IEEE-1394)**
Tehnologii: **Driver ASIO 2.0, THX, EAX, EAX Advanced HD, decodare Dolby Digital EX și DTS-ES, DVD-Audio@108 dB, Stereo -> 7.1**

129€



Creative Sound Blaster Audigy 2 Platinum EX

Interfață: **PCI**
Redare și înregistrare: **24 biți / 96 kHz / 7.1, 24 biți /192KHz / Stereo 2.0**
Modul de conectare extern: **SPDIF, analog 7.1, Coaxial in/out 2x Firewire, Digital Out, Midi in/out, AD_Link 1/2**
Tehnologii: **Driver ASIO 2.0, THX, EAX, EAX Advanced HD, decodare Dolby Digital EX și DTS-ES, DVD-Audio@108 dB, Stereo -> 7.1**

249€

Chosen By Games. Loved By Gamers.

Pentru a afla mai multe despre aceste produse vizitați:

www.europe.creative.com/tombraider

CREATIVE

FLAMINGO COMPUTERS

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro